WEEKLY めくるめくF1の魅力を大追跡だ!

ファミコン通信

3・13 1992

290yen



お笑いRPGを徹底攻略

摩訶摩訶

スーパーフォーメーションサッカー

蹴球王への道

おたくはもう古い! おたくを超えた真のおたく道とはなにか!

これからのおたくの世界

開幕直前の最新情報をまじえて送るF1大特集なのだっ!!

特集 1992F1開幕!

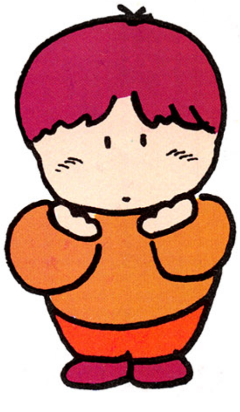
平成4年3月13日発行（毎週1回金曜日発行）第7巻 通巻169号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

ドキドキ贈る
ドキドキ待ってる
この季節……。



3月19日発売予定
定価6,900円(税別)



究極ハリキリ甲子園

ファミコン用ROMカセット
「嗚呼、栄光の甲子園」の熱血システム
を採用した、アクション野球ゲーム!!


HAT TRICK HERO
スーパーファミコン
第2弾!!
ファミコン用ROMカセット
3月27日発売予定
予価8,000円(税別)
ワールドカップの興奮をそのままに、
観客の熱い声援と熱狂の渦の中
男達の戦いが、今ここに甦える!!
株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーソフト情報局
東京03(3239)4000　高松0873(33)6340
©TAITO CORP 1992.


SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
甦えった剣と魔法の大冒険
製作・発売元 株式会社ステイタス
販　売　元 株式会社カプコン
シーフ デレク
忍者 凱
僧侶 アリオー
魔法使い ニウラ
大男 ウウマ
キャンペーンの実施期間は、
'92年4月1日㈬〜6月10日㈬です。
詳しい内容は、
4月はじめ頃の本誌上で
お知らせします。

SQUARE BRAND

Romancing Sa·Ga
ロマンシング サ・ガ

好評発売中

ロマンシング サ・ガ

徹底攻略編

フリーシナリオ・システムの楽しみ方を徹底紹介。

■責任編集：スクウェア
■定価750円（税込）

3月発売予定

基礎知識編

武器や防具、アイテム類のデータをすべて収録。

■責任編集：スクウェア
■定価未定

4月発売予定

完全解析編

『ロマンシング サ・ガ』の世界をさらに深く追求。

■責任編集：スクウェア
■定価未定

NTT出版

ミュージックCD

聴くほどに大きな感動。

好評発売中

話題騒然！今までにない画期的なRPG、『ロマンシング サ・ガ』の音楽が早くもCDになって登場。それぞれのキャラクターのテーマ・ミュージックを始め、ボーナストラック4曲を含む全38曲を収録。心地よいサウンドにのせて各フィールドの光景が目に浮かぶ!!

Romancing Sa·Ga
ロマンシング サ・ガ
オリジナルサウンドヴァージョン

価格2500円（税込）

特製ステッカー付



イラストレーション：小林智美 ©1991 スクウェア

スクウェアブランド インフォメーション・サービス

攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ！内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて！

TOKYO：03（3459）9999／OSAKA：06（371）9999

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SQUARE BRAND

■発売元：NTT出版　〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング TEL.03-5484-4060

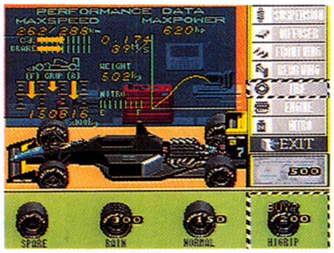
WEEKLY ファミコン通信

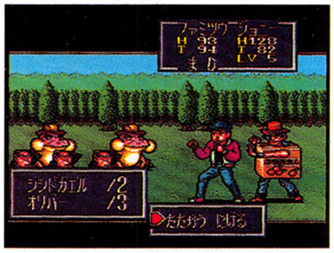
CONTENTS

1992 3・13

COVER illust/SUSUMU MATSUSHITA+LIGHT & SHADOWS, INC.
Design/YASUYUKI YAMADA

発行所　株式会社アスキー　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　☎03・3486・7111(代表)







COMIC

COLUMN

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

GAME INDEX



©LIGHT & SHADOWS,INC. SUSUMU MATSUSHITA

FAMITSU EXPRESS

3月13日号
VOL.102

OPINION

家庭用ゲーム機も32ビット時代に突入!?

以前のこのページで、ハドソンが32ビットのニューマシンを開発中だというニュースをお伝えしたことを覚えているかな？　今回はその続報と、各ハードメーカーの32ビットマシンの開発現状ってやつをお伝えしたいと思うのだ。

マシンスペックをもう一度ざっと紹介すると、32ビットCPUの処理速度は、最近パソコンの主流となりつつある486マシンの約2倍！　256色同時発色が可能で、ハドソンが開発中の動画チップを搭載しているというものだ。CD-ROMとセットアップすれば、2時間の映画もまるまる再現できてしまうという、まさに次世代ゲームマシン。

このマシンが、もしかすると次期PCエンジンなのではないか……という噂も巷にはあるが、さて当のハドソンは？

「PCエンジンとは関係ないと思ってください。こんなスゴイこともできますよ、という技術発表なんですから。あくまでもテレビゲーム機の新しい分野としての研究であって、現段階では(製品化についてなどを含めて)何も決まっていません」(ハドソン　広報室)

ソフトハウスとして次世代のゲームはどうあるべきかという点をつきつめていったら、あのハードが必要になって作ってみた……というのだ。ところで、このマシンの展示を知って日本電気HEは……。

「あれはあくまでもハドソンさんの技術研究の発表であって、ウチのPCエンジンとは何も関係ありません」(日本電気HE　広報室)

と、まあ徹底的に否定されてしまったんだよなあ。でも……。

「日本電気HEとしては、人気不動の任天堂に加えて、このところ急進中のセガに心中穏やかであろうはずがない。任天堂がスーパーファミコンCD-ROMアダプタを発売したあと、日本電気HEの切札として発表されるのでは」(事情通)

といった意見もあるけどね。さて、任天堂やセガ、日本電気HEといったハードメーカーたちは32ビット＝次世代ゲームマシンの登場時期についてどのような見解を持っているのだろう？　ハドソンの試作マシンを例に出しつつ、各社に自社戦略ってやつを尋ねたのだ。

「ハドソンさんが、32ビットを開発していたとは知りませんでした。まあ、ウチもいろんなことをやっている開発室があるので、基礎研究くらいはしているでしょうが。スーパーファミコンは10年先を見越して設計してあるので、32ビットマシン投入なんて予想もつきませんよ」(任天堂　広報)

「業務用のノウハウ(システム32という業務用基板のこと)もありますし、当然研究はしていますけどね。メガCDを投入したばかりですし、市場を睨みながら32ビットの研究を進めていくのではないでしょうか」(セガ　宣伝部)

「ハドソンさんのマシンとは関係なく、あくまでも高性能マシンのひとつとして32ビットを研究しています」(日本電気HE　広報室)

うーん、どのメーカーも現行マシンのことを気にしてか、いやー口が堅いこと、堅いこと。でも、アメリカにはフランクにこの質問に対して答えてくれた会社もあるんだよね。そう、あの噂のジャガーを開発中というアタリだ。

「ダブル32ビットのマシン、もしくは64ビットのマシンを来年中に必ず発表します」(アタリ　広報)

64ビットってのがあまりにもうさんくさいんだけど、言い切ってるんだよね、アタリは……。32ビットの時代、どうやらアタリが先陣を切るってことかなぁ？　＊



⬆ジャガーはリンクス２に注目を集めるための客寄せ的存在なのでは、との説も。



⬆作りたいソフトを実現可能なハードを作ってみた結果が……。



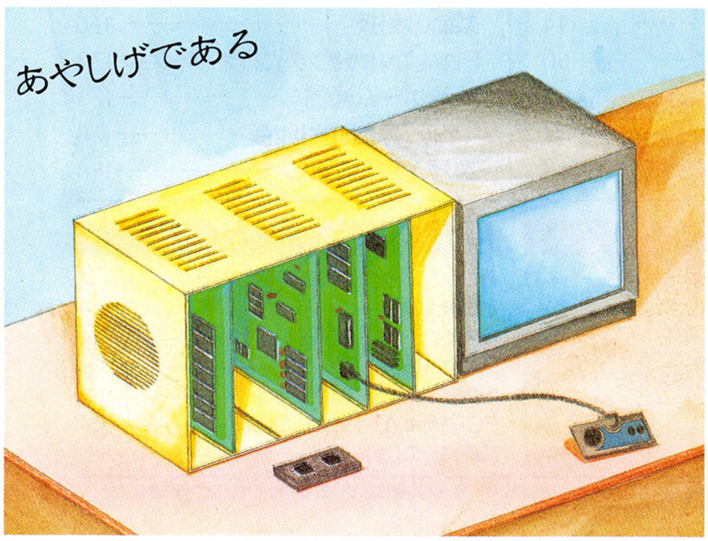
⬆アーケードで培った技術を使えば、32ビットの家庭用ゲームマシンも楽勝!?



⬆スーパーファミコンで、あと10年は大丈夫だと豪語する任天堂。なるほどねえ。



⬅ハドソンのマシンとの関係を否定する日本電気HEなのだ。



⬆事情通の話をもとにイラストを起こすと、こうなった。CPUの正体がじつはV50という噂もあるんだけどね。V50ってのは、NECの開発した高速32ビットチップのことだよ。

EVENT

お待ちかねの第10回CSGがついにスタートしたぞっ!!

第10回CSG(コンシューマ ソフト グループ)新作発表会の第1弾が、2月19日に福岡で開かれた。場所は福岡国際センター。ただし、東京会場や大阪会場とは違いCSGの単独開催じゃなくて、〝春の玩具乗り物見本市会場〟内で同時開催というスタイル。

この日、この会場に詰めかけた2230人……ちょっと寂しいような気がするけど、この福岡会場はたった1日のみの開催。ほかの会場のように、一般ユーザー招待日は設けられていないから、集まったのはみんな流通関係の人たちだ。

ただし、ちょっと残念だったのは、出展ブースが少なかったこと。池袋のサンシャインシティーで開かれる東京会場では、59社が出展するのに対して、今回は29社と約半分。各社から出展されている新作ソフトも、これといって目玉的なものは見あたらなかった。

「目玉商品は、出せるのに出さない、という戦法をとったソフトメーカーが多かったみたいですね。各社とも3月15～16日の東京会場や、6月に幕張で開かれる東京おもちゃショーに照準を絞ってるんじゃないですかね」(事情通)

うーん、出せるのに出さない戦法か……大人の世界だな。なにはともあれ、ヤマ場は東京会場にあると見たぞ!! 行くべし！ ＊





⬇ここが、今回のCSG新作発表会が開かれた福岡国際センター。残念ながら、一般の人は入場できなかったんだよね。



⬆ブースを出展していたのは29社、ちょっと寂しい数字だね。東京会場ではこの倍の59社がブースを出す予定だとか……。

TRIAL

強い会社は恨まれる？

アメリカの大手経済紙ウォールストリートジャーナルによると、NOA(ニンテンドー オブ アメリカ)とアタリとの新たな裁判の公判が始められたとのことだ。これは、NOAはアメリカでのテレビゲーム市場をほとんど独占しているのをいいことに、製品の値段を不当に高く設定している、とのアタリの訴訟を受けた裁判。つまりNOAは独占禁止法違反の疑いの被告席に座らされたってわけ。それに対しNOA側は、そういった事実はないし、製品が消費者に好まれているのはマーケティング(市場調査)を徹底したからだと反論している。

このほかにも、NOAのまわりは同じくアタリとのライセンス制に関する裁判を始めとして、ソフト会社なんかとの裁判でいっぱい!!

このところ妙に裁判づいているNOAだけど、やっぱり市場である程度のシェアを占める強い会社は恨まれるってことなのかな？ ＊

SOFTWARE

『ロマンシング サ・ガ』のセーブデータが消えちゃう!?

ファミ通のTOP30でも首位を独走する『ロマンシング サ・ガ』。ところが、このゲームをプレーしている途中でセーブデータが消えてしまう場合がある、という噂が広まっている。この噂、ホントの話なのかな？

「ごめんなさい。『ロマンシング サ・ガ』は、『FF』シリーズ以上の特殊効果を創り出そうとした結果、画面上で使用可能な数以上の、グラフィックを描き込んでしまったところがあるんです。つまり、戦闘中、画面に一定数以上のキャラクターが登場した場合、画面の一部が崩れてしまう場合があるのです。たとえば、バイゼルハイムでのイフリートとの戦いで、プレーヤーが召喚獣を呼び出し、イフリートが〝火の鳥〟を使用したときなどに、そのような症状が見られることがあります。そのまま戦闘を続けるとゲームが続けられなくなったり、セーブデータをおかしくしてしまう危険があるので、画面がおかしくなったらリセットしてください。なお、イフリートとの戦いでは召喚獣を使わずに戦えば、ゲームにはなんの支障もありません。ユーザーの皆さんにはご心配をおかけして申し訳ありませんでした」(スクウェア 広報)



⬆どうも、この召喚獣を呼んでしまうとマズイことに……でも、呼びたいよね。



ふ～ん、キャラクターのグラフィックを描き込み過ぎちゃったなんて、いかにもスクウェアらしい話だなぁ……。そういえば、このゲームでは、せっかく召喚獣が呼べるようになっても、各3回づつしか呼べないん。いわば、オマケ的な存在。このへんも『FF』シリーズと違うところだね。 ＊

SCOOP

ジャンク好きにはたまらないうさんくさくて便利なやつら

インフォジェネシスというと、NES(アメリカのファミコン)のソフトをスーパーNESで遊べるようにするコンバーターやゲームギアとマスターシステムのコンバーターを開発した会社だ。そのうさんくさいハードを作り続けるインフォジェネシスの新作のハードラインアップを極秘に入手したので、目ぼしいヤツをいくつか紹介してしまうぞっ!!

まずは今年の夏中に、ゲームメイトというハードを出すらしい。ゲームボーイでふたり同時プレーをするには、当然ゲームカートリッジが2本必要。ところがこのゲームメイトを使えば、1本ですんじゃうというけっこう便利なハードなのだ。ゲームボーイ用だけでなく、ゲームギア用もほぼ同時に発売予定だ。ユーザーにはウレシイ存在(!?)だけど、任天堂やセガ、もちろんサードパーティーも絶対認めそうにないハードだね。

また同じく夏に、ターボグラフィックス16(アメリカ版PCエンジン)のゲームを、PCエンジンで遊べるようにするコンバーターを発売する予定とのこと。

来年春にはゲームガイ、ハイパーギアというゲームボーイやゲームギアのゲームをテレビに映し出して遊ぶことができるようにするハードを発売予定。小さな液晶テレビ画面では満足できないよー、というユーザーのためのものだそうだけど、こちらも任天堂、セガが激怒しそうなシロモノだなあ。＊



⬆ファミ通でも過去うさんくさいものをかなり紹介してきたけど、インフォジェネシスがこれから発売するというハードたちは、トップクラスのうさんくささだ。

AMUSEMENT

ジャレコが大型都市型のアミューズメント施設を開設

セガ、ナムコに続いて、今度はジャレコが大型アミューズメント施設をオープンさせるぞ。千葉県は船橋市の津田沼駅前に4月末に開設されるもので、その名は〝ギャレッソ〞。延べ床面積1550平方メートルで、都市型アミューズメント施設としては国内でも最大級のものなのだ。このギャレッソ、ゲームセンター、イコール非行のイメージを取り払おうと、入場者の対象年齢を20～30歳の男女として、18歳未満は入場できないようにすることも検討されているらしい。アダルトムードのアミューズメントになるかもしれないね。ジャレコはギャレッソ以外にも、'92年度中に床面積330平方メートル前後の施設を全国に8～9ヵ所開設する計画を立てている。＊





⬅セガ、ナムコに続いてジャレコよ、オマエもか。大型のアミューズメント施設作りが、ちょっとしたブームのカンジ。でも、ホントの日本最大のアミューズメント施設ってどこなのかな？

HARDWARE

家庭用ハイビジョンテレビでゲームをするとどうなるの？

ついに、家庭用のハイビジョンテレビが発売されて、世はまさにハイビジョン時代の到来!? でも、本当にハイビジョンが普及して、家庭のテレビがみんな横長になったら、いま発売されているゲームはどうなっちゃうんだろう？

今回、シャープから初の家庭用ハイビジョンとして、100万円という値段で発売されるHOME1125でゲームをプレーするとどんな画面になるのか調べてみたぞ。

このテレビに、普通のテレビ放送を映した場合は両サイドに黒い帯が出てしまう。ゲームのモニターとして使ったときも、それは同じこと。でも、このテレビにはズームモードという機能も付いていて、通常の画面を1.17倍に拡大して映し出すことができるのだ。そうすると、下の写真(これは合成だけど)のように迫力あるゲーム画面が楽しめるのだ。ただし、この機能は元の画面の上下を切ってしまうので、上下にメッセージの出るRPGや、シミュレーションなんかには向かないよね。『ストⅡ』なんかにはピッタリだけど。＊



⬆4月10日にシャープから発売されるホームハイビジョンHOME1125。100万円だ。

気になる数字……→……→……→……→……→ 20周年

仮面ライダーがこの世に生を受けてからの年数。放映スタートは1971年の4月だから厳密にいえば21周年になるが、キャラクターグッズを販売しているバンダイが、昨年ウルトラマン生誕25周年をお祝いしたため、ライダーは、今年お祝いすることになったもの。……なんだか変なの？

REPORT

CD-ROMハード&ソフトの普及は声優の待遇改善へとつながるか？

任天堂のスーパーファミコン用CD-ROMアダプタの発表により、主要家庭用ゲームハードメーカー3社のCD-ROMシステムが出揃うことになった。CD-ROMが主流になる日はもう間近!!　てなわけで出番が増えるだろうと推測される声優だけど（CD-ROMはよく喋るからね）、でもこの声優って職業、いわゆる普通の俳優と比較したら待遇とかが悪いらしいんだよね。

「確かに、現状は満足できるものじゃありませんね。昨年の3月に関係各社に働きかけまして、30分番組あたりの最低賃金はどうにか普通の俳優さんよりもちょこっと落ちるくらい（25000円）まで引き上げましたけど。でも線画のみで吹き込まなきゃならないなどと、仕事をする上での環境がまだまだです……」（日俳連 外画動画部会）

たいへんな仕事みたい。そこで気になるのはゲーム業界の報酬。

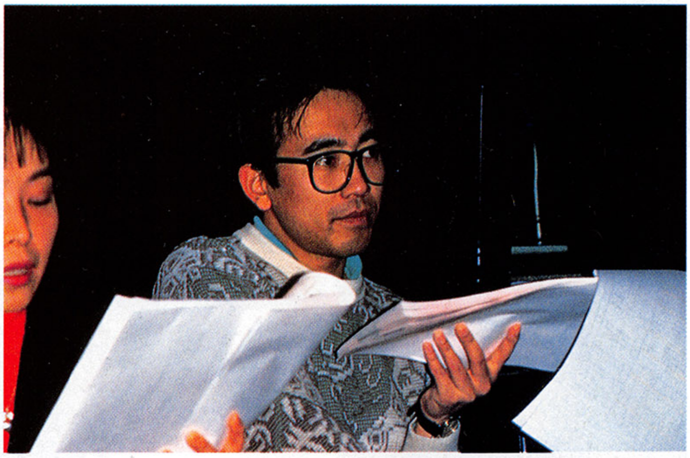
「個人にじゃなく、1本まとめてギャラを支払いますからね。よくわかりません」（メサイヤ 広報）

「少なくともアニメよりは高いと思います」（ウルフチーム 広報）

まぁ、なんであれ、仕事が増えるのは声優にとってはいいこと。量をこなせば、けっきょく収入は増えることになるし。CD-ROMが今後ゲーム業界で主流になれば、働く機会は増えていくだろうか？

「全体的に増えていくでしょう。当社ではほとんどのソフトに起用していますが、今後は有名だから起用するのではなく、ゲームのみでも通じる声優さんを育てたいと思ってます」（ライオット 広報）

どうなるかまだわからない状況だけど、先は明かるそうだね。＊



⬆ウルフチームから3月27日に発売予定のメガCDソフト、『アイルロード』のアフレコ風景。中央にいるのはシェラト役でアニメファンにはお馴染みの関俊彦氏。

⬇アフレコした声優が、キャラクターに声を与え、そして命を吹き込む。写真のキャラクターは『アイルロード』の主人公ロール・エスクリーズだ。ど迫力だよね。



TOPICS

フジの『あなただけ見えない』に登場 ゲームデザイナーはトレンディー？

ゲームが好きな人なら、ゲームデザイナーは憧れの職業のひとつだよね。じつは三上博史がそのゲームデザイナー役を演じているドラマが、いまフジテレビ系で放映されているのだ。そのタイトルは『あなただけ見えない』。ほかにも小泉今日子とか本木雅弘なんかが出る大人気ドラマだから、知っている人もいるんじゃないかなぁ？

しかもこれは無意味な設定じゃなく、三上博史がプログラムするゲームソフトがドラマの鍵を握るというんだから、かなり本格的なもの。三上博史が、アスキーから出版された『ウィザードリィマガジン』を読んでいるシーンもオンエアされた。さすが、小道具まで凝りに凝っているみたいなのだ。

噂によるとこのドラマのゲーム化の話もフジテレビに舞い込んできているとか？　3月末まで放映される予定だから、ゲーム好きはやっぱり要チェックだね。＊



SPOT

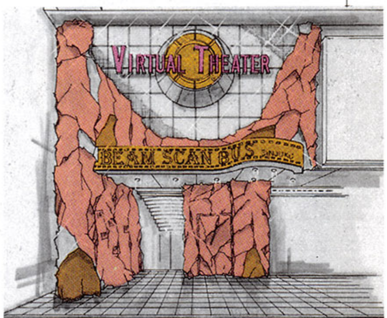
バーチャルリアリティーラッシュ どこまで広がる？　その可能性!!

今年4月、東京新宿歌舞伎町にバーチャルリアリティーの技術を活用した、バーチャルシアターがオープンする。これは、15館もの映画館を経営するヒューマックスピクチャーズという会社が、5億5000万円の巨費を投資して同社が所有する新宿ジョイシネマを全面的に改装、バーチャルシアターとして再度オープンさせるものだ。

「映画自体が興業的に落ち込んでますからね。昨年、東京の渋谷にオープンした、同じような『UCC STAR-PORT2045』が予想以上の成功を収めましたから、それならばということでしょう」（事情通）

第1弾となるソフトを開発したのは『2001年宇宙の旅』、『未知との遭遇』、『ブレードランナー』などの特殊撮影を手掛けたダグラス・トランブル。また、よりリアルな仮想現実を体験できるように、ひとつひとつの座席が別々に可動する、ビーム・スキャン・バス・システムを全座席に導入しているとのこと。

気になる入場料は1回1500円。上映時間が5分程度ということを考えると、映画より割高感があるけど、なんといったって最先端のバーチャルリアリティーを使ったスポット。こりゃ楽しみだね。＊



⬆タイムトンネルをイメージした玄関がお洒落。ロビーには、飲食スペースも。

フランスからきた男ゲーム特派員なのだ

ゲームジャーナリスト
フランソワ・エレムラン
ヨーロッパのゲーム事情に詳しく、ゲーム雑誌の編集者をするかたわら、ゲームマシンのコーディネーターという肩書を持つ。



今回は、フランス、ドイツ、イギリスの3ヵ国のゲーム雑誌の日本特派員、フランソワ・エレムランにヨーロッパのゲーム事情について聞いてみたのだ。

── 現在はいくつの雑誌に記事書いてるんですか？

エレムラン　全部で4誌です。まず、ドイツの『パワープレイ』。これは月刊誌で13万部売れています。それから、私の地元フランスで2誌。『ティルト』と『コンソール』といいます。『コンソール』は一応、すべてのゲームマシンの記事を扱っています。あとは『C.T.W』というイギリスの週刊誌です。これは欧州のゲーム業界のことについて扱っている業界紙なんです。

── ところで、いまヨーロッパで一番売れているゲームマシンはなんなんでしょうか？

エレムラン　ズバリ、メガドライブですね。これがもっともポピュラーなマシンです。昨年の春に発売されたんですが、おそらく50万から100万台ほど出ているんではないでしょうか。

── そんなに多いんですか。じゃあ、スーパーファミコンはどの程度売れてるんですか？

エレムラン　じつはまだ発売されていないんですよ。もうすぐ正式な欧州版スーパーファミコンが発売されるでしょう。

── だいたいいつごろですか？

エレムラン　3月の予定ですが、初回の出荷台数は少ないでしょう。本来は12月ごろ発売する意向だったんですよ、任天堂は。やっぱりメガドライブの売れ行きが伸びていることが、発売を早まらせたんではないですか？　おそらく正式名称は、スーパーニンテンドーになるでしょう。

── ヨーロッパのユーザーは、どのジャンルのゲームを好みます？

エレムラン　アクションゲームですね。実際、メガドライブの『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』は大ヒットしましたしね。ファミコンでは『スーパーマリオ』ですね。

── ユーザーの年齢層はどのように分かれてんですか？

エレムラン　向こうの子供たちは年齢でどの機種で遊ぶか分かれてるんです。8歳ぐらいまではファミコン、9から15歳ぐらいまでがメガドライブで遊ぶといった具合いにね。ただゲームボーイは、そういった年齢には関係なくみんな気軽に遊んでますよ。

── ゲームボーイは誰からも愛されてるってわけですね。 *

MINI INFORMATION

▶当選できるかわかっちゃう？

議員さんには耳寄りなニュース!!　堀場という会社が『支援者管理システム』という、パソコンで支援者の情報を一括管理(選挙のね)できるシステムを開発した。このシステムを使うと、数多くいる支援者をランク別に管理できるうえ、ダイレクトメールの発送などの手間を省くことができる。また、選挙の際には票読みも可能になるとのこと。システムを組み込んだコンピューター本体とプリンターのセットでリース販売のみ。選挙に出ない人には無縁な話？

▶ウイルスの発生に戦々恐々!?

つい先日もバレンタインデーに発病して関係者を慌てさせたコンピューターウイルス。幸い大した被害もなく安心だと思わせたのも束の間、またもや新種のウイルスが日本に上陸したのだ。ミケランジェロと名付けられたそのウイルスは、3月6日付けで発病することになっている。大事なデータを破壊したりする恐ろしいシロモノだけに、日本での発病が心配されている。でも、このウィルス、対抗ワクチンはすでに開発されてるとか。ちょっと安心かな？


SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
チビキャラウォーズ
失なわれたギャ～グ
スーパーファミコン用
ROMカセット
予価8,500円(税別)
悪魔!ロボット!H!ギャグ!
ぜ～んぶつまった永井豪の世界が
ブットビかわいい過激アクション・
バトルで大登場!キミは
8月の発売日まで
まてるか?
CBマジンガーZ
魔神パワーの
スーパーロボット!
CBデビルマン
人の体とアクマの心!
パワー絶大、敵を撃つ!
この刺激、過激ギャグ連続速射!
8月発売予定
※チビキャラウォーズは、永井豪CBキャラワールドのキャラクターを使用しています。
©ダイナミック企画・ALMANIC・BANPRESTO 1992
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

WEEKLY ファミコン通信

WEEKLY TOP 30

『ロマンシング サ・ガ』が相変わらず独走中。しかし、今週のランキングでもっとも注目されるのは『ヨッシーのたまご』だ。ファミコン版、ゲームボーイ版がそれぞれ3、4位につけて、密かに首位をうかがっているぞ。

1 ロマンシング サ・ガ

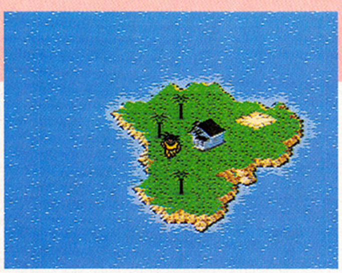


もうこのゲームをクリアーした人も多いと思うけど、1回クリアーしたからといって放り出したりしてはいないかな？　このゲームはフリーシナリオシステムを採用しているから、1回遊んだだけでは、絶対にすべてのイベントを見ることはできないぞ。さあ、再挑戦しよう。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9500円
1月28日発売

9189

2 ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説

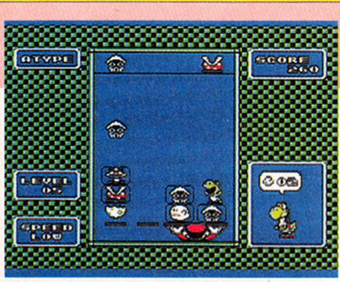


このゲームを買った人は、パッケージの裏側の文章を読んでみてほしい。なんと、このゲームは『ドラゴンボールZ』のスーパーファミコン用ソフト第1弾だと書いてあるのだ。ということは、また続編が発売されるのはまちがいないはず。ファンは期待しちゃうよね。

前回2　前々回2
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■バンダイ
9500円
1月25日発売

4051

3 ヨッシーのたまご

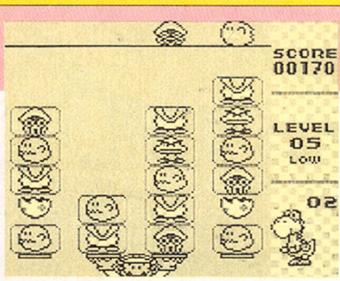


ファミコン版、ゲームボーイ版ともに好調な『ヨッシーのたまご』。先週は『タイニートゥーン アドベンチャーズ』も、ファミコン版とゲームボーイ版が同時にランクインしていたよね。これからは、同じタイトルのゲームを違うハードで発売することが増えてくるのかな。

前回3　前々回10
ファミコン
カートリッジ
パズル
■任天堂
4900円[込]
'91年12月14日発売

2158

4 ヨッシーのたまご



どうしても『テトリス』や『ドクターマリオ』と比較されがちなこのゲーム。『テトリス』は対戦できるゲームボーイ版が、『ドクマリ』はカプセルがカラーでわかりやすいファミコン版がより多くのユーザーの支持を得ていたらしいぞ。『ヨッシーのたまご』はどうなのかな。

前回8　前々回一
ゲームボーイ
カートリッジ
パズル
■任天堂
2600円[込]
'91年12月14日発売

1993

5 ゼルダの伝説 −神々のトライフォース−



ゲームクリアーには欠かせないアイテム、新型爆弾。じつは、この新型爆弾は、かなり意外な場所で購入することができるのだ。このアイテムがないと銀の矢が手に入らないから、ガノンを倒すことはできないぞ。ここでつまっている人は、店をしらみつぶしに探してみよう。

前回4　前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■任天堂
8000円[込]
'91年11月21日発売

1731

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器店（千葉　幕張他）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、おもちゃのQ（東京　野方）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

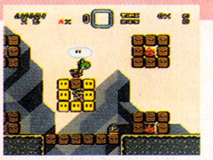
★2月28日付

6 いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘



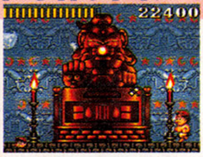
前回7　前々回—
ファミコン
カートリッジ
■テクノスジャパン
6200円
1469
スポーツ
2月7日発売

7 スーパーマリオワールド



前回6　前々回4
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■任天堂
8000円[込]
1325
アクション
'90年11月21日発売

8 高橋名人の大冒険島



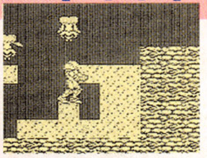
前回5　前々回7
スーパーファミコン
カートリッジ
■ハドソン
8500円
1193
アクション
1月11日発売

9 ロックマン4 ～新たなる野望～



前回15　前々回—
ファミコン
カートリッジ
■カプコン
7800円
1021
アクション
'91年12月6日発売

10 メトロイドII



前回13　前々回12
ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂
3500円[込]
918
アクション
1月21日発売

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日	価格	得点
11	19	6	プロフットボール	ファミコン	カートリッジ	■イマジニア	スポーツ	1月17日発売	7900円	834
12	10	11	スーパーマリオランド	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	アクション	'89年4月21日発売	2600円[込]	679
13	16	14	テトリス	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'89年6月14日発売	2600円[込]	672
14	26	20	テトリス2+Bombliss	ファミコン	バックアップカートリッジ	■ビー・ピー・エス	パズル	'91年12月13日発売	6500円	637
15	11	—	ファイナルファンタジーIV	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■スクウェア	RPG	'91年7月21日発売	8800円	517
16	—	—	バトルコマンダー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■バンプレスト	シミュレーション	'91年12月29日発売	9800円	495
17	18	15	スーパー信長の野望・武将風雲録	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■光栄	シミュレーション	'91年12月21日発売	11800円	472
18	14	—	タイニートゥーンアドベンチャーズ	ゲームボーイ	カートリッジ	■コナミ	アクション	2月1日発売	3500円	464
19	28	18	シムシティー	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーション	'91年4月24日発売	8000円[込]	431
20	12	13	スーパーワギャンランド	スーパーファミコン	カートリッジ	■ナムコ	アクション	'91年12月13日発売	8300円	417
21	—	—	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 (new)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■エポック社	RPG	2月14日発売	9800円	375
22	—	29	ファイナルファンタジーIV イージータイプ	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■スクウェア	RPG	'91年10月29日発売	9000円	372
23	9	5	スーパーフォーメーションサッカー	スーパーファミコン	カートリッジ	■ヒューマン	スポーツ	'91年12月13日発売	7700円	367
24	—	17	ドクターマリオ	ゲームボーイ	カートリッジ	■任天堂	パズル	'90年7月27日発売	2600円[込]	351
25	17	—	がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～	スーパーファミコン	カートリッジ	■コナミ	アクション	'91年7月21日発売	8800円	347
26	—	26	ファイナルファイト	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	'90年12月21日発売	8500円[込]	342
27	—	24	シムアース	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■イマジニア	シミュレーション	'91年12月29日発売	9800円	338
28	—	—	F1サーカス (new)	ファミコン	バックアップカートリッジ	■日本物産	カーレース	2月7日発売	6600円	337
29	25	21	雀卓ボーイ	ゲームボーイ	カートリッジ	■ナムコ	テーブルゲーム	1月24日発売	3500円[込]	335
30	23	—	F-ZERO	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	カーレース	'91年11月21日発売	8000円[込]	329

読者のご意見板

●このまえ、ゲーセンで『ファイナルラップ2』をやっていたら、怖いにーちゃんが、「いまぶつけた赤いクルマだれんや！」と激怒していた。そのクルマ、じつはボクのでした。すみません。
京都府　皆川真規　17歳

●いま、クラスでパンチングマシーンが流行中です。ところが、ボクは番長よりもパンチ力が上でした。どうしよう……。
福岡県　寺田太郎　15歳

●このまえスキーに行ったら、スキー場に『ファイナルファンタジーIV』の曲が流れていた。そのなかで、一番場違いだったのは、やっぱりデブチョコボの曲だった。
長野県　木下敦雄　16歳

●小学3年生の弟は、『ロマンシング サ・ガ』をやるときに、読めない漢字がたくさん出てきて困っている。とくに苦しんでいるのが術法関係の漢字だ。気の術法なんか、まったくわからないらしい。
福岡県　上野展史　16歳

●このまえ、本屋でファミ通を目立つところに置いておいたら、2分後にはもとの場所に戻されていた。おのれ、おやじめ！
茨城県　佐藤大介　15歳

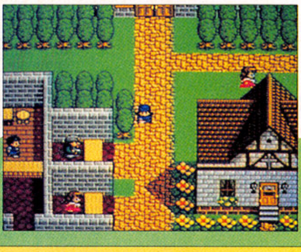
※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

★2月28日付

発売までまてない 期待の新作 TOP 20

最近のこのコーナーのランキングは、上位陣にあまり変動が見られないのだ。もうそろそろ、いきなりTOP5入りするような強力な新作に出てきてほしい。

1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円
5月31日発売

2195

前回 1 前々回 1

一度に戦闘に参加できるのは3人まで。馬車は洞窟のなかにまでついてきてくれるのかなあ？

2 ストリートファイターII



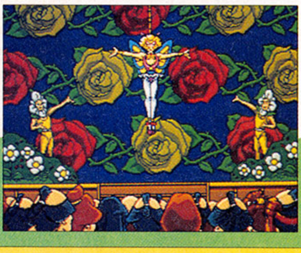
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
価格未定
発売日未定

1250

前回 2 前々回 2

このゲームには、待ちガイルという必勝法がある。でも、これを使うと卑怯者呼ばわりされるぞ。

3 天外魔境II 卍MARU



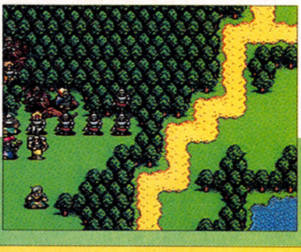
PCエンジン
スーパーCD ROM²専用
RPG
■ハドソン
7800円
3月26日発売

502

前回 4 前々回 4

前作の主人公ジライアは、東日本で戦ったよね。今回の卍丸は、西日本を中心に活躍するぞ。

4 シャイニング・フォース ～神々の遺産～



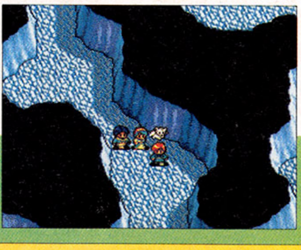
メガドライブ
バックアップカートリッジ
RPG
■セガ
8700円
3月20日発売

474

前回 3 前々回 3

ヨーグルトは、仲間になったときにはHPが1しかない。こんなヤツが役に立つのだろうか？

5 LUNAR —THE SILVER STAR—



メガドライブ
CD-ROM
RPG
■ゲームアーツ
7800円
4月下旬発売予定

369

前回 5 前々回 6

ヒロインのルーナはタイトルとよく似た名前だよね。これがストーリーにどうからんでくるのかな？

順位	前回	前々回	タイトル	機種	メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得点
6	6	5	スーパーファミスタ	スーパーファミコン	カートリッジ	■ナムコ	スポーツ	3月27日発売 7900円	306
7	7	7	ファイアーエムブレム外伝	ファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	シミュレーションRPG	3月14日発売 6800円[込]	230
8	8	8	MOTHER II (仮題)	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■任天堂	RPG	'92年発売予定 価格未定	225
9	9	9	F-1 GRAND PRIX	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■ビデオシステム	カーレース	3月下旬発売予定 9700円	209
10	13	10	真・女神転生	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アトラス	RPG	発売日未定 9800円	150
11	11	13	ウィザードリィV	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■アスキー	RPG	8月発売予定 9800円(予価)	142
12	10	11	弟切草	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■チュンソフト	アドベンチャー	3月7日発売 8800円[込]	136
13	15	17	Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II	メガドライブ	バックアップカートリッジ	■セガ	カーレース	6月発売予定 価格未定	91
14	14	—	イースIV	PCエンジン	スーパーCD ROM²専用	■ハドソン	アクションRPG	発売日未定 価格未定	88
15	12	15	キャプテン翼III	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■テクモ	スポーツ	7月発売予定 8900円	65
16	—	19	聖魔伝説「3×3EYES」	メガドライブ	CD-ROM	■セガ	RPG	10月発売予定 価格未定	57
17	20	16	摩訶摩訶	スーパーファミコン	バックアップカートリッジ	■シグマ	RPG	4月24日発売 8700円	53
18	17	—	ファイナルファイト ガイ	スーパーファミコン	カートリッジ	■カプコン	アクション	3月20日発売 8500円	39
19	—	—	サイバリオン (new)	スーパーファミコン	カートリッジ	■東芝EMI	アクション	7月上旬発売予定 8600円	24
20	19	—	らんま1/2 町内激闘篇	スーパーファミコン	カートリッジ	■メサイヤ	アドベンチャー	3月27日発売 8800円	19

今週の気になるゲーム情報!!

10位 真・女神転生



お待たせしてすみません。しかし、『真・女神転生』の製作は、不気味な沈黙を守りながら着々と進行中です。動いている画面を見ていると、ついつい発表してしまいたい衝動に駆られるのですが、残念ながらまだできません。そこで、今回はケルベロスのイラストで勘弁してください。今度の『メガテン』は12メガ。絶対に皆様の期待を上回る作品にしてみせますよ。

（アトラス 流星野郎・相原）

開発進行度…50％

読者が選ぶ TOP 20

『ロマンシング サ・ガ』が、じりじりと2位以下との差を広げてきたぞ。それにともなって、累計のほうでも躍進中だ。

★2月28日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ロマンシング サ・ガ	スーパーファミコン ■スクウェア	1850
2	3	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	1202
3	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ ■セガ	1067
4	2	ゼルダの伝説 ー神々のトライフォースー	スーパーファミコン ■任天堂	1005
5	5	スーパーファイヤープロレスリング	スーパーファミコン ■ヒューマン	572
6	7	イース Ⅰ・Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	500
7	11	ドラゴンクエストⅣ	ファミコン ■エニックス	475
8	6	スーパーフォーメーションサッカー	スーパーファミコン ■ヒューマン	429
9	8	アドバンスド大戦略 ～ドイツ電撃作戦	メガドライブ ■セガ	399
10	9	時空の覇者 Sa・Ga3 ［完結編］	ゲームボーイ ■スクウェア	357
11	10	ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	スーパーファミコン ■バンダイ	330
12	14	F-ZERO	スーパーファミコン ■任天堂	288
13	12	女神転生 Ⅱ	ファミコン ■ナムコ	203
14	15	ドラゴンクエスト Ⅲ	ファミコン ■エニックス	202
15	16	ファイナルファンタジー Ⅲ	ファミコン ■スクウェア	194
16	18	ダンジョンマスター	スーパーファミコン ■ビクター音楽産業	193
17	17	ファミスタ'92	ファミコン ■ナムコ	179
18	－	MOTHER	ファミコン ■任天堂	127
19	19	ファイアーエムブレム	ファミコン ■任天堂	114
20	－	ファイナルファイト	スーパーファミコン ■カプコン	110

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信　年1月3日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ゼルダの伝説(スーパーファミコン)	18777
2	2	ファイナルファンタジーⅣ	18463
3	3	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	10926
4	4	時空の覇者Sa・Ga3	4584
5	5	イースⅠ・Ⅱ	4246
6	6	スーパーフォーメーションサッカー	3928
7	7	ドラゴンクエストⅣ	3865
8	15	ロマンシング サ・ガ	3756
9	10	スーパーファイヤープロレスリング	3650
10	8	アドバンスド大戦略	3596
11	9	F-ZERO	3380
12	11	ドラゴンクエストⅢ	2579
13	12	ファイナルファンタジーⅢ	2363
14	16	女神転生Ⅱ	2072
15	14	スーパー三國志Ⅱ	2029
16	13	スーパー信長の野望・武将風雲録	1996
17	17	MOTHER	1979
18	18	いただきストリート	1554
19	19	超魔界村	1534
20	new	ダンジョンマスター	1468

ビデオゲーム TOP 10

いきなり2位に登場した『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』は、中世を舞台にしたアクションゲーム。3人同時プレーができるのが魅力だ。

★2月28日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	1	F-1エキゾースト・ノート	■セガ カーレース	2964
2	new	ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	■カプコン アクション	2206
3	－	ストリートファイター Ⅱ	■カプコン アクション	2064
4	4	ターミネーター2	■ミッドウェー／タイトー ガンシューティング	1959
5	5	クイズTV合衆国Q&Q	■ダイナックス クイズ	1928
6	7	ドライバーズアイ	■ナムコ カーレース	1626
7	－	キャプテンコマンドー	■カプコン アクション	1340
8	9	餓狼伝説	■SNK アクション	1148
9	－	タンクフォース	■ナムコ シューティング	1113
10	－	WWFレッスルフェスト	■テクノスジャパン／テクモ スポーツ	1066

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、表町店（岡山　表町）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

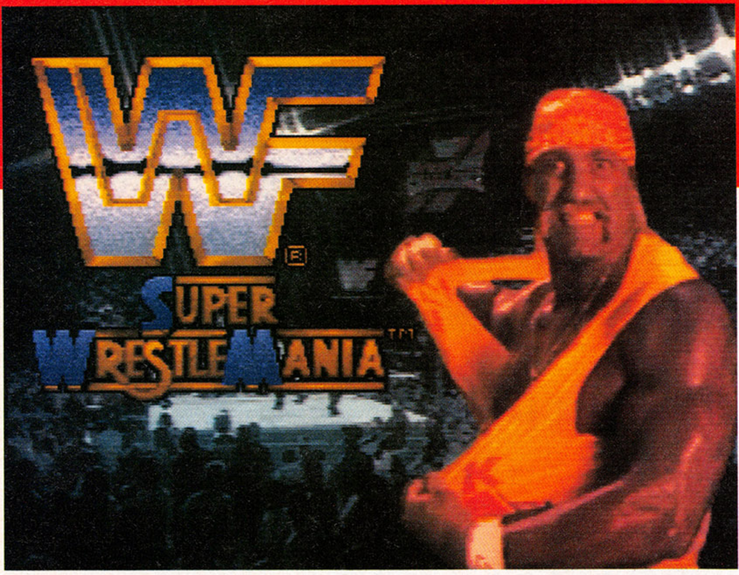
今週は10位に『レーダーミッション』が登場してきたぞ。日本発売は一昨年の10月なんだけど、アメリカでは最近発売されたのだ。

★2月28日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション
2	3	テクモスーパーボウル (SUPER BOWL:TECMO)	■TECMO NES スポーツ
3	2	アレイウェイ (ALLEYWAY)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
4	4	シムシティー (SIM CITY)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES シミュレーション
5	5	スーパーテニス (SUPER TENNIS)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES スポーツ
6	－	テトリス (GAMEBOY WITH TETRIS)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY パズル
7	8	プロフットボール (JOHN MADDEN FOOTBALL)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ
8	7	スーパーマリオランド (SUPER MARIOLAND)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY アクション
9	－	ワイアラエの奇跡 (WAIALAE COUNTRY CLUB)	■T&E SOFT SUPER NES スポーツ
10	new	レーダーミッション (RADAR MISSION)	■NINTENDO OF AMERICA GAMEBOY シミュレーション

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

緊急速報



WWFスーパーレッスルマニア™

最近、ワクワクしたりドキドキしたりしなくなっちゃったなぁ……。なんてぼやいているキミに送る感動の汗と涙(!?) のプロレスゲーム『WWF スーパー・レッスルマニア™』だ。興奮して眠れなくなっちゃうぞ！

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	アクレイムジャパン　8800円　4月24日発売	8メガ



血湧き肉踊る本場の興奮が目の前に

⬇憧れのチャンピオンベルトをその腰に巻くのは、どのレスラーになるだろう!?



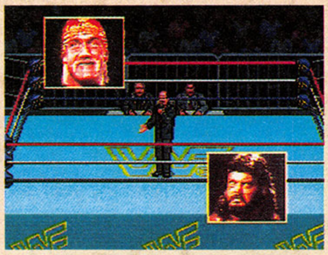


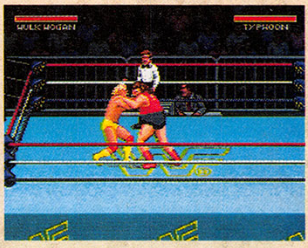
⬆10人の強者たちの肉体と肉体がぶつかり合う試合に興奮しちゃうぞ！

憧れの選手たちを、自分のテレビで独占したい……そんな夢を叶えてくれるのが、この『WWFスーパー・レッスルマニア』だ。WWF公認のゲームで実在のプロレスラーたちが次から次へ10人も出てくるぞ。難度も3段階に分かれていて、自分の実力にあったプロレスが楽しめるぞ。

PLAY START

⬇試合前のアナウンスが鳴り響く緊張の一瞬だ。どんな試合になるかな……。





⬆力と力の対決。気を抜いたほうが一気に攻め込まれてしまう。

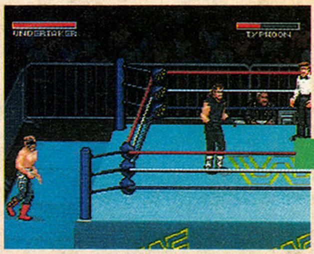
お互いの力と力が直接激突するシングルマッチは、まさにプロレスの醍醐味といっていいだろう。鍛え上げられた肉体どうしの対決は逃げることのできない真剣勝負の世界だ。自分の体力のゲージに注意しながら、相手をフォールに持ち込もう。それにしても緊張しちゃうね。

ONE-ON-ONE

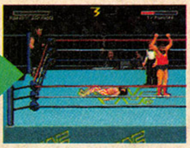


SURVIVOR SERIES

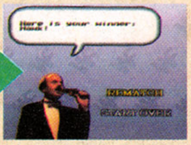
『WWFスーパー・レッスルマニア』のなかの試合で特徴的なのが、このサバイバルシリーズだ。10人なかから4人を選りすぐっての勝ち抜き戦だ。試合はタッグマッチ方式だが、フォールされたレスラーは去ってゆき、新しいレスラーが登場してくるぞ。まさにサバイバルな試合だ！



⬆敗者が去り、新たな選手が登場してくる。勝負の世界は厳しいぞ！



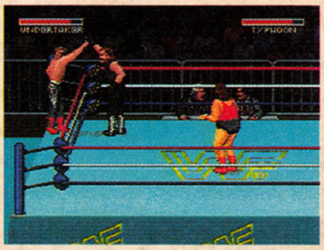
⬅やったぞ。フォールを取った。サバイバーシリーズを制したぜ！



⬅あぁ負けてしまった……。もう一度挑戦させてよ。

TAG TEAM

シングルマッチと対照的なのが、このタッグマッチだ。各レスラーの力が、タッグを組むことによって、2倍にも3倍にもなって発揮されるぞ。タッチのタイミングもタッグマッチでは重要で、いつ交代するかで勝敗が決まるといっていいぐらいなのだ。まさに二人三脚っていう感じだね。



⬆タッグマッチの勝利ポイントは、タッチのタイミングにあるといっていいのだ。

➡相棒がやられている。助けにいかなきゃ男が廃っちまうぜ。





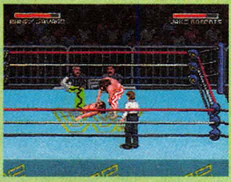
⬅トップロープからの飛んだ。これで相手をノックアウトだ。



四角いジャングルの熱き戦士たち

"マッチョマン"ランディ・サベージ™





⬆どうだとばかりに相手を投げつけてやれ！

最も派手で、最も危険な男と呼ばれる彼は、科学とストリートファイトと空中殺法を巧みに組み合わせた攻撃が特徴だ。

ジ アンダーテイカー™

死の匂いを漂わせるなレスラー。パワーとテクニックが光るだけでなく、不気味さも人一倍磨きがかかっているようだ！



⬆この高さからワザを決めれば、勝ったも同然でしょう。



ジェイク"ザ スネーク"ロバーツ™



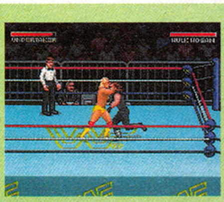


⬆トップロープを利用しての殺人ワザが炸烈したぞ！

ザ・スネークと呼ばれる彼の一撃は、ヘビの毒牙のように的確に相手の急所を突いてくるぞ。彼のワザから逃れられないのか……。

ハルク ホーガン™

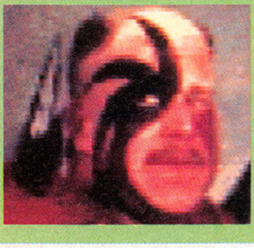
WWFのトップスターといえる彼がリングに上がるだけで、観声が巻き起こるぞ。観客は彼そのものに熱狂しているのだ。



⬆伝家の宝刀、ウエスタンラリアートを食らえ！



ホーク™



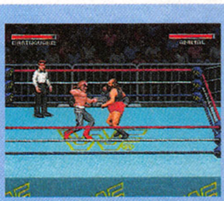


⬆力強いパンチが決まった。あとは攻めるのみ。

破壊という言葉は彼のためにあるのではと思うほど、彼のパワーとスピードあふれる攻撃はあらゆる敵を撃破していくぞ。

アニマル™

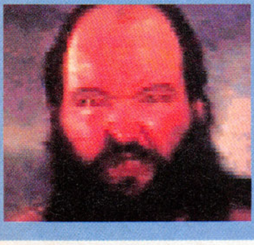
見事にビルドアップされた肉体と稀にみる凶暴性を兼ね備えた彼はプロレスをやるために生まれてきた男といっていいだろう。



⬆自分より重い相手にブレーンバスターが決まったぜ。



アースクエイク™





⬆うりゃうりゃダンスを踊るようにキックが決まる。

468ポンドの巨体にものをいわせて攻撃してくる破壊力はすさまじく、対戦相手を6ヵ月も戦闘不能にしてしまったこともある。

タイフーン™

容赦ない無差別攻撃で、相手に致命傷を与える彼はまさしく台風そのものだ。近づくレスラーたちはことごとく倒されるぞ。

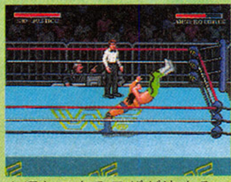


⬆力の駆引きがいま……。男と男の争いだ！



テッド デビウス™



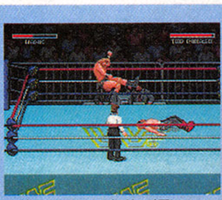


⬆切れのあるワザが決まる。見ていて爽快だぜ！

類い稀なる策士家の彼は、その反面、冷酷非道で手段を選ばず勝利を納めようあらゆる手段を使ってくるところが恐ろしいのだ。

シド ジャステス™

ギリシャ彫刻を連想させる肉体を持つ彼は正義を愛する頼りになるヤツだ。彗星のごとく登場しトップスターになった。



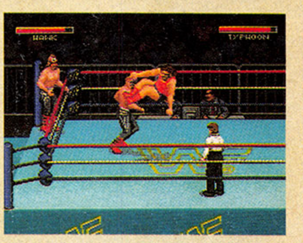
⬆鍛えられた肉体が飛ぶ。そのまま武器になるのだ。



ファミ通スポーツ

死闘!! 大混戦の結果は予想通り!?

[アメリカ13日＝永瀬特派員]13日に行われたWWFタッグマッチでアニマル、ホーク組とアースクエイク、テッド・デビアス組が激突した。当初はアニマル、ホーク組の圧勝かと思われたが、試合が始まると意外な展開になった。勝利の女神は結局、アニマルとホークのふたりに微笑んだが、予想外の試合展開に興奮した１日だった。

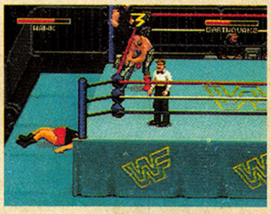


その試合はアニマル、ホーク組の圧倒的勝利に終わると思われていた。が、フタを開けてみると意外な試合展開に……。

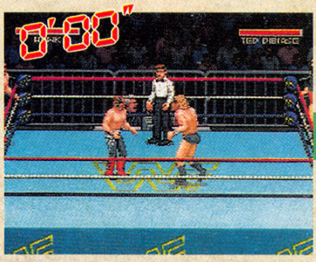
10分までは単調な試合展開だったが、疲れの見えたアニマルにアースクエイクのボディースラムが炸烈し、形勢が一挙に逆転した。しかし、実力が勝るアニマル、ホーク組がこらえて、25分すぎに見事にダイビングヒップドロップが決まりフォール勝ちを納めた。



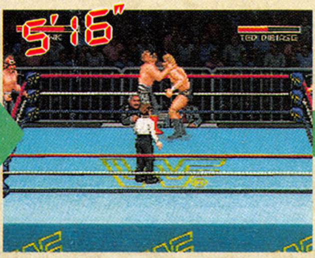
⬅頂点を目指す者たちがいまリングに立つ。



⬅す速くリングにもどらなきゃいけないね……。



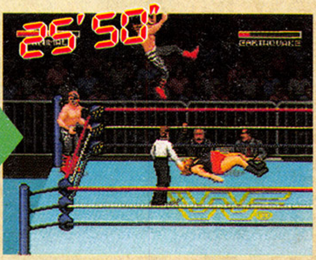
⬆ゴングが鳴り響くなか試合が始まった。アニマル、ホーク組の圧勝だろう!?



⬆ヘッドバッドが決まった。このまま一気にいってきまるだろう……。



⬆疲れが見えたホークに襲いかかるアースクェイク。試合の流れが変わったぞ。



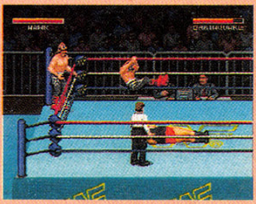
⬆実力に勝るアニマル、ホーク組が結局勝利を手に。じつにいい試合だった。

技の切れ味はアメリカン

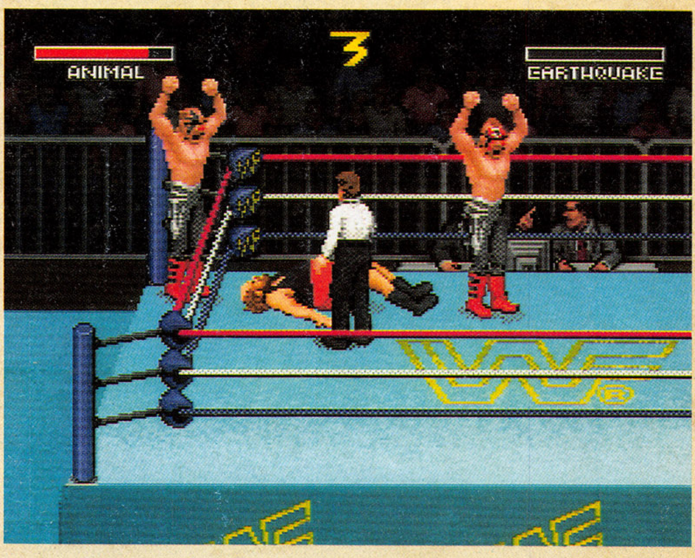
この『WWFスーパー・レッスルマニア』のレスラーたちの動きは、いままでのプロレスゲームにない滑らかな動きが売りといっていい。また、繰り出されるワザも気持ちよく見事に決まるのだ。操作方法だって極めて簡単。プロレスゲーム初体験のビギナーさんから、なんでもこいのプロレスフリークさんまで思う存分楽しめるぞ。これじゃキミの家のテレビは毎日、プロレスの中継が続いちゃうね！



➡モードは全部で３種類。どれでプレーする!?



➡ワザがビシッと決まったときはいい気持ちだぞ。



開発状況

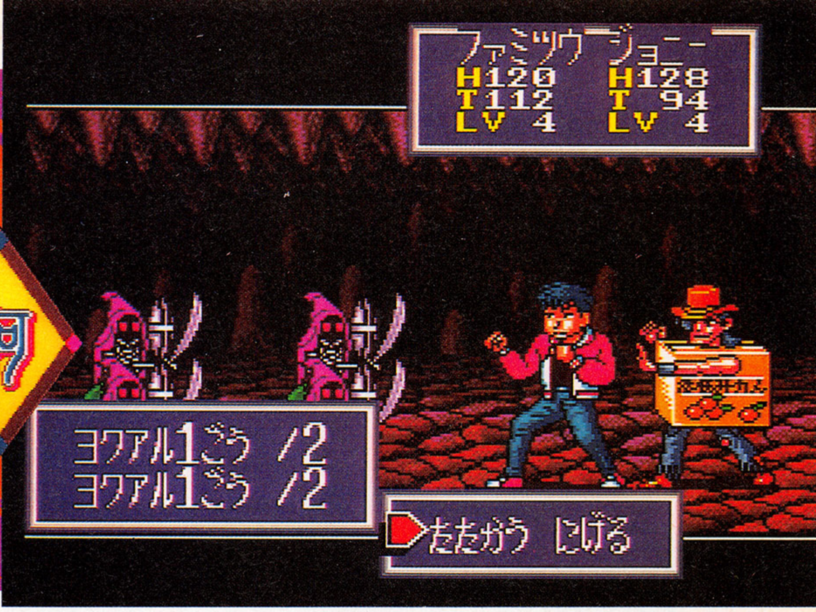
ゲームはやっと完成しました。あとはマニュアルを作るのみ。期待してください。アクレイムジャパン　笹沼氏



徹底攻略 摩訶摩訶

絶妙なギャグのなかにもホロリとさせるシーンがある、ちょっと不思議なRPGなのだ。

スーパーファミコン SF	RPG	バックアップカートリッジ
	シグマ　4月24日発売予定　8700円	8メガ



摩訶不思議な世界に旅立つのだ!!

いよいよ発売が迫ってきた期待の『摩訶摩訶』。ファミ通の速報でも、なんどかお知らせしてきたから、もうその面白さはある程度伝わっているよね。そこで今回は、今までお知らせしてきたところまでの詳しい攻略とマップを大公開しちゃうのだ。４月の発売までにしっかりとすべてのデータを頭に入れておいてほしいぞ。満載のギャグのなかにも、思わず考えさせられるような、今までのRPGとはひと味違う『摩訶摩訶』の世界を十分に堪能してほしい。



⬆必殺技の名前で遊ぶこともできる。ファミ通は金曜日発売だよーん。



⬅女の子専用の店だってちゃんとあるのだ。親切だぞ。



➡変身技を使えばザコなんか一撃で倒せるのだ。

これが『摩訶摩訶』のワールドマップだ！



このふるさとタウンからすべてが始まるのだ

これが、主人公の住んでいる町、ふるさとタウンだ。ここでは情報も聞けるし、もちろんRPGの定石どおり宿屋と武器、防具の店もあるので、存分に活用させてもらおう。ガールフレンドもいるのだ。



父と母がみじんこ人間に!!

物語は、この世界に突然起こった天変地異から始まる。この異変のあおりをくらった主人公の両親が、見るも悲惨なみじんこ人間に変えられてしまったのだ。なんとかしておくれよおおと懇願される主人公だが、普通の高校生の主人公になんとかできるはずもない。ここはとりあえず周りの状況の見極めのほうが先みたいだ。



⬅いきなり地震に雷に……、といろいろ起きたぞ。どうなってるんだ?



⬆いままでは、仲のよいどこにでもある家庭だったのだが……。



➡とつぜん、両親はこんな惨めな姿にされてしまった。いったい誰のしわざなんだろう?

ああっ

まずは装備を整えよう

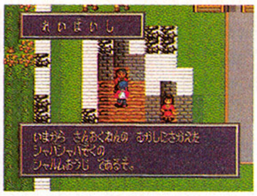
買い物リスト

武器	防具
ブリキのけん……100S	スタジャン……50S
オモチャのけん……20S	ハデなスタジャン……60S
ろうざいくのけん……10S	ボロジャンパー……30S

道具	小物
くすり……12S	トランクス……20S
せきどめ……70S	ふんどし……10S
ラジコンカー……550S	ブリーフ……18S
よいくすり……50S	バンダナ……20S
げどくざい……80S	にっこりバッジ……35S
こたつ……800S	パワーリスト……1000S

情報を聞こう!

町の様子を確かめに出た主人公だが、ほかの家もひどいありさまになっている。家がなくなっちゃったと泣いているガキ、いやかわいそうな子供もいるぞ。ほかにも、なにやら予言めいたことを言っているじじいやこんななかでもちゃっかりと店を開いている商魂たくましい人もいる。とにかく、情報を集めるため話を聞きまくった結果、町の北に住んでいる主人公のガールフレンドの父、パスカル博士なら主人公の両親を元に戻す方法を知っているのではということがわかる。さっそくガールフレンドの家へ向かう主人公だが、ひと足違いでパスカル博士は科学者会議に出発してしまったという。すぐに空港まで行けばまだ間に合うというガールフレンドの言葉に、主人公は急ぎ空港へ向かうことになるのだ。でも、町の外には妙なやつら（敵だよ、敵）がうろうろしていて危なっかしい。まずはちょっとだけでも経験値を稼いで強くなっておこう。

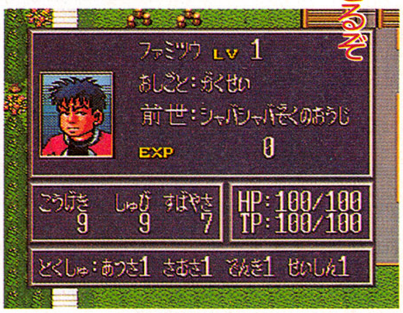
⬆霊媒師に話を聞くと前世を教えてくれるのだ。

⬆重要なところはこのように黄色の文字で教えてくれるぞ。次に行くところは空港だ。



⬆パスカル博士はガールフレンドの父でもあるのだ。

前世を知れば変身できるぞ



⬆前世を知ることによって、変身技が使えるようになるのだ!

キャラクターチェック ガールフレンド

主人公にはこんなかわいいガールフレンドがいるのだ。この子はあとでパーティーの仲間になってくれる頼もしい存在。お気に入りの名前をつけてのちの再会を楽しみに待っていようね。また、オープニングでは主人公にラブレターをくれたりといろいろうれしいこともしてくれるのだ。そこの彼女がいない君、ひがむんじゃないぞ。



⬆愛のこもったラブレターを送ってくれるのだ。



⬆ほーらこんなにかわいい女の子だぞ。

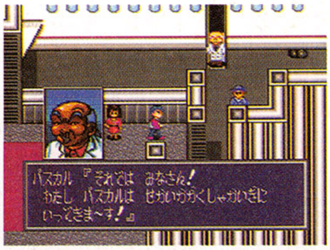
パスカル博士に会いに主人公は空港へと向かうが

ふるさとタウンから東にある空港までやってきた主人公だが、パスカル博士はすでに飛行機内に入ってしまった。搭乗券もなく、途方にくれる主人公。そこへ、さすらいのジョニーと名乗る変な男が現われて、ただ乗りの極意を授けてくれるのだ。



⬇やっとの思いで空港にたどり着いた。ここに博士がいるぞ。

⬆ガールフレンドからパスカル博士の行き先を教えてもらう。



⬆しかし、娘とは似ても似つかない父親だなあ。



ジョニーとの出会い

キャラクターチェック ジョニー

ちょっと変わったファッションセンスの持ち主、ジョニー。放浪の旅を続ける冒険家だ。困ったとき、彼の助言には素直に耳を傾けよう。彼ものちに仲間になってくれる。すばやいので役に立つぞ。

すべてはマカマカ団のワナだったのだ!

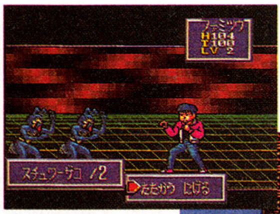
ぶじに飛行機内に入り込むことに成功した主人公とジョニー。主人公はパスカル博士の元へと向かうが、どうも飛行機内のようすがおかしい。満席のはずなのにひとりも客がいないのだ。そう、これは世界制服を企むマカマカ団が、パスカル博士を拉致するために仕組んだ罠だったのだ。マカマカ団員に囲まれたパスカル博士に助けを求められ、主人公は前世の力を借りて立ち向かう。だが、このあと博士とは別れてしまうのだ。



⬅おい、ちゃんと金払えよ。でも乗れたからいっか。

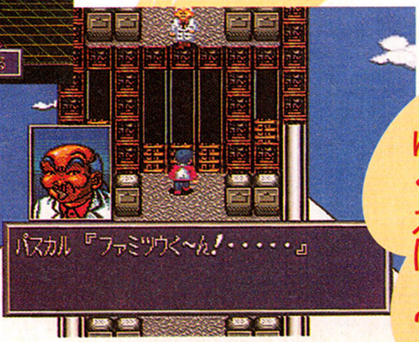


➡いきなりシリアスな展開なのでびっくりくんだぞ。



⬆ザコとはいってもこいつらはとても強い。変身技を使って立ち向かおう。このあとザコバーサーとも戦うのだ。

飛行機がまっぷたつに!

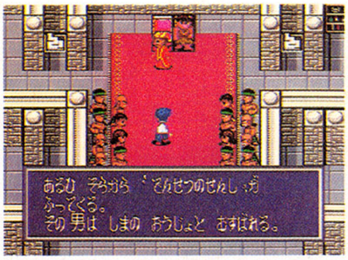


➡なんとか敵を倒したものの、飛行機はまっぷたつに割れてしまいパスカル博士とは離ればなれになってしまう。

博士のゆくえは…?

目を覚ましたそこは……見知らぬ南国城だったのだ

まっぷたつになった飛行機に乗っていたわりに、しぶとく生き残った主人公（死んだら話が終わるがな）は、南国の島で目を覚ます。ここには、空から伝説の戦士が降りてきて島の王女と結ばれ、島もふたりも幸せになるという伝説があり、その戦士と見なされた主人公はなにがなんだかわからないうちにむりやり結婚させられることになってしまうのだ。なりゆきとはいえ一生のことをこんなに簡単に決めてしまってよいものなのだろうか……。いや、たまにならいいかもしれんが。



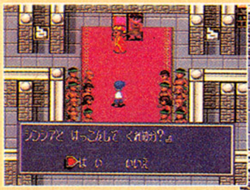
⬆いまどきそんな伝説なんてはやらないってばー。と思っても助けてもらった手前そんなことは言い出せないんだよねえ。

伝説の戦士とは聞こえはいいが

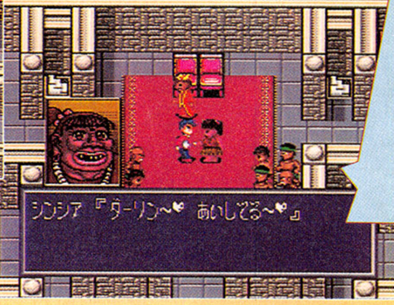
ムリヤリ結婚

結婚の相手はこの島のお姫様。姫と言えば当然かわいい子ちゃんを想像してしまうが……。まあ、この島の人はみなシンシア姫のことを美しいと言っているんだからきっと美しいんだろう。前の結婚相手はみんな自殺したらしいけど。

げろげろーっ



⬆断わっても断わってもしつこく迫ってくるのだ。嫌だってのに。



➡そしてこれがシンシア。かわいかったらまだよかったんだけどね。

とりあえず、ここを逃げ出す手だてを考えてみよう

このままじゃ、パスカル博士を探すどころか一生シンシアと暮らさなくてはならなくなりそうだ。これでは主人公が余りにも不憫なので、ここから逃げ出す方法を考えてみよう。城の外へは正面からはまだ出られないので、左手にある出口へ向かおう。すると椰子の木に引っかかっていたジョニーと再会できるのだ。ここでジョニーは仲間になってくれるぞ。ふたりでこの島から脱出を試みよう。

ジョニーが仲間になってくれるぞ！



⬅運がいいことに椰子の木に引っかかっていたジョニー。この立場が逆だったらよかったのにい。

買い物リスト

武器		防具	
ブリキのけん	100S	ダンボールバコ	2S
ナイフ	50S	きのハコ	60S
よいナイフ	95S	スタジャン	50S

道具		小物	
くすり	12S	ふんどし	10S
おふだモチ	120S	バンダナ	20S
メビウスのつぼ	150S	にっこりバッジ	35S
よいくすり	50S	カリウドのうでわ	40S
げどくざい	80S	せんしのゆびわ	120S
くさや	250S	くるみのバッジ	20S

城の外でも情報は聞ける

いちど城の外へ出てしまえば、もうそのあとは出入り自由だ。城にいる人や、周りの人に話を聞いて、この島に関する情報を集めよう。もちろん買い物もできるから仲間になったばかりのジョニーにナイフと箱を買ってあげよう。また、霊媒師に会ってジョニーの前世を聞くのも忘れずに。これを聞いておかないとジョニーの変身技が使えないのだ。城から南へ下ったところにも小さな村があるので、必ず立ち寄って話を聞いておこう。準備が整ったら戦闘を重ねつつ、東へ向かうのだ。



⬆これはのちに役立つ重要な情報だ。しっかりと覚えておこうね。

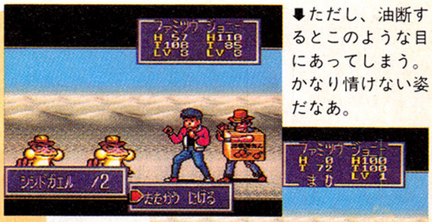
⬇パスカル博士の乗ったもうひとつの破片のゆくえもわかるのだ。早く探しに行こう。



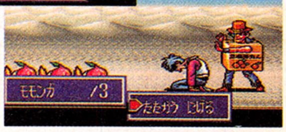
へんしんわざを使え!!

もうここまでくれば、ふたりとも変身技を覚えているはず。先のイベントをクリアーするためにはけっこうレベルを上げておかなきゃならないので、戦闘ではなるべく変身技を使ってさっさと敵を倒そう。見た目もハデで楽しいぞ。

もちろん敵も出る



⬇ただし、油断するとこのような目にあってしまう。かなり情けない姿だなあ。



⬆この辺りにも変なやつ（敵だっての）が出る。遠慮せずにどんどん倒しまくろう。



⬅城の東にある川には、上流まで自動的に乗せてくれるボートがあるのだ。どんどん活用しよう。乗っているときは敵も出ないぞ。

伝説の生き物を求めて火炎山へ向かうのだ

とりあえず、いままで聞いた情報からすると、飛行機のもうひとつの破片ははるか東のほうへ落ちたらしい。また、かつてこの島に降りてきた男が再び空へ帰っていったという話もあるのだ。ちょっとは希望の光が見えてきたよね。このままシンシアのお婿さんでいたら、両親は元に戻らないし、パスカル博士だって見つからない。それにあのシンシアとずっといっしょだなんていくらなんでも耐えられない。5人目の自殺者になるのはごめんだもんね。主人公たちはますますこの島から出る決意を固め、探索の旅を続けるのだ。



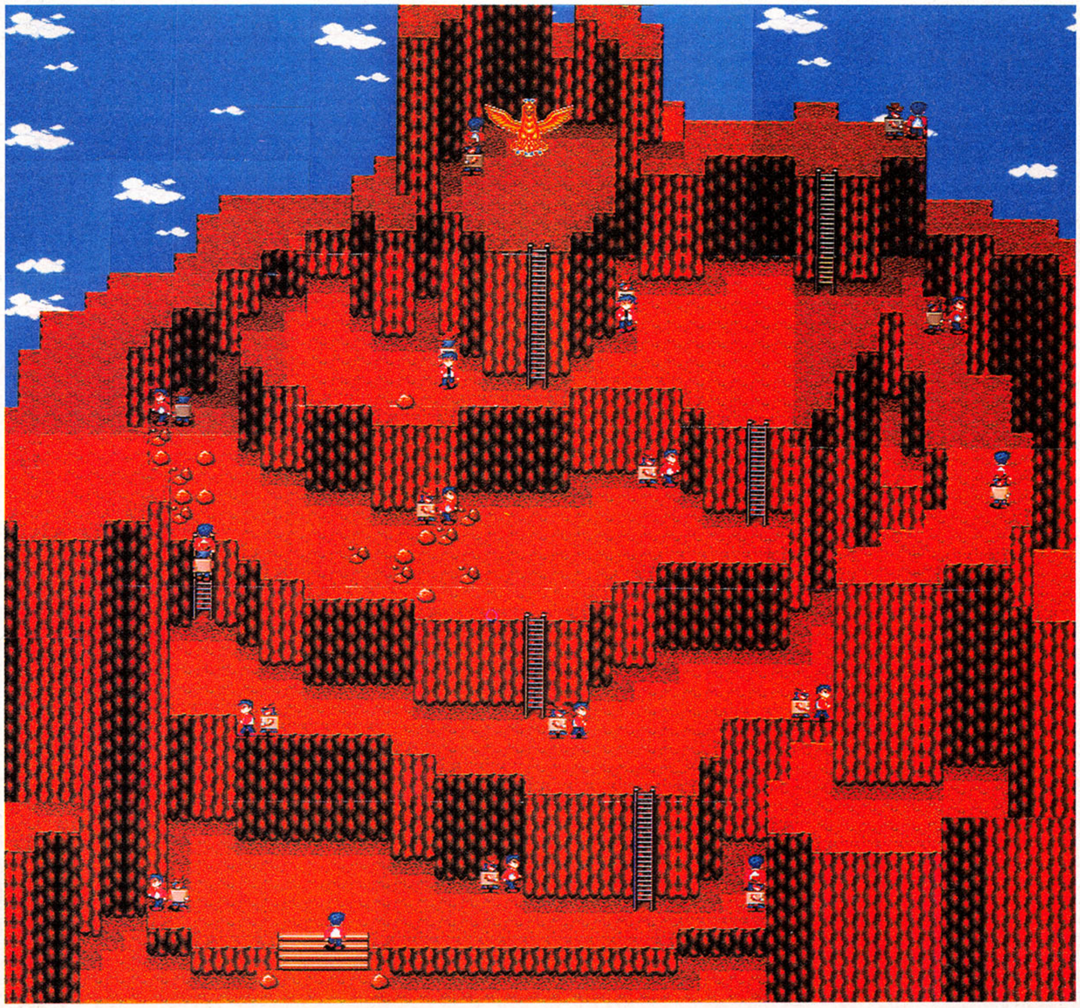
⬆伝説の生き物を使えばこの島から出られるかも。すぐに探しに行こう。

⬇ここでも飛行機の破片についての情報を聞くことができるのだ。


⬆そしてこれが噂の火炎山。ここに伝説の生き物が住んでいるのだ。いったいどんな生き物なんだろう。

火炎山には火の鳥がいるぞ (でも話せない)

途中立ち寄った村などで、島の北の方にある山に伝説の生き物が住んでいると聞いた主人公たちは、一路その火炎山を目指すことになる。その生き物を使えば島から脱出できるかもしれないからだ。この火炎山内は迷路のように入り組んだ山道になっているし、今までよりも強い敵が出てくるので、むりに突っ込まないようにしよう。頂上には伝説の生き物、火の鳥が待っているぞ。




⬅山道は迷路のようになっている。

➡火の鳥発見。でも言葉が通じない……。

迷いの洞窟へ

火の鳥を見つけたものの、言葉が通じないので話ができない。そういえば、動物の言葉を話せる女の子がいるとかって聞かなかったっけ? ところが、そのセラという女の子は、北にある迷いの洞窟に行ったらしいのだ。めんどうだけど探しに行ってあげようね。



⬆言葉さえ通じたら島から出たいってのも伝えられるんだけどねえ。まずはこっちから解決しなきゃならないらしい。

⬇てなわけで、動物語を話せるセラを探しに迷いの洞窟までやってきたのだった。ホントに迷うぞ。



⬆セラがモンスターに囲まれているぞ。ここで助けないと男がすたる。さっそく助けよう。

セラを助けろ

POINT

まだ序盤なので、全滅させられないように進んでいけばあまりつまるようなことはない。ただ、イベントがらみの敵キャラは凶悪なほど強かったりするので、しっかりとレベルアップにつとめよう。あとは各キャラクターの持っているそれぞれの特性を活かした戦法でいけば大丈夫だ。

 ※画面は開発中のものです。


SUPER Famicom
こんどは地球を
まるごとシミュレーション。
ガイア君です。よろしく!
SimEarth™
シムアース



試験直前、あふれるように思い出す!!



驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉

キミのライバルはもう、やっている!

「部活とも両立できて、志望校合格!!」

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活
こんなんで志望校に入れるのかどうかとても
かといって勉強するために部活は絶対
記憶術を始めてからは短い時間でたくさん
部活とも両立できるので、とてもやる気はでる
楽しく勉強がはかどりました。また
合格しました。まさか部活と勉強を
ってもみなかったので合格した時は
記憶術を始めてからは毎日をとても楽しく過ごして



—平野由貴さん 福岡県—

私は記憶術を始める前は勉強は全くできず、しかも部活一筋でしたので、こんなことで志望校に入れるのかどうか、とても心配でした。(中略)しかし、記憶術を始めてからは、短い時間でたくさん覚えられ、部活とも両立できるので、とてもやる気はでるし、楽しく勉強がはかどりました。志望校にもみごと合格!記憶術を始めて、毎日をとても楽しく過ごしています。

1時間で歴史年表丸暗記



富山県 谷田優子さん(富山県立滑川高校合格)

記憶術は私の人生を大きく変えました。はずかしいのですが、私の成績はうしろから数えるほどで、「希望校はあきらめてください。」と言われるほどでした。しかし、記憶術を始めて、今ではトップグループです。10分で1時間分の勉強を楽々こなし、1時間で歴史年号を全部覚えてしまいました。無理と言われた志望校にも合格し、先生・両親・友達はびっくり。自分でも信じられないほどでした。今では友達にも入会を勧めています。本当にありがとう。

人生を変える最高の教材



熊本県 山口和彦くん(熊本県立南関高校合格)

僕が記憶術を知ったのは、中3の三学期でした。当時先生から「はっきり言ってあぶない」と言われていましたが、記憶術を始めて、ぐんぐん暗記できるようになり、とうとう無理だと言われた高校に合格!しかもレベルの高い情報処理コースに入れたのです。もうあとがないという時に、短時間で覚えられたことは、本当にたすかりました。高校でも常に3位以内という高成績です。僕にとっても記憶術は、人生を変える最高の教材だったのかもしれません。

必勝!!

高校受験

大学受験

資格試験

入院のハンデをのりこえた



大阪府 都築真紀さん(帝国女子大学大和田高校合格)

私は中3になってすぐ入院しました。そんな時記憶術を知り、すぐに始めました。勉強しているというより、遊んでいるような感じで、1日ほんの数分間の積み重ねが実ったのでしょうか、退院してすぐの実力テストで、大キライな数学が86点で、学年で17番になったのです!そして入院のハンデもうそのように成績も上昇。今年、志望高校に入学できました。合格通知を見て泣いた時のことを私は一生忘れないと思います。

バスの中で勉強し、名大合格



愛知県 本田孝次くん(名古屋大学経済学部合格)

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいましたが、集中できませんでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にものすごくたくさんのことが頭に入り、日本史の成績は、とうとう学年で1番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。今は情報処理技術者試験を受けようと思い、記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

高校に入っても効果抜群



埼玉県 野川早知さん(星野女子高校合格)

私の志望校合格率は30%以下と、絶望的でしたが、記憶術を始めてからは、40%・60%と、みるみるうちに上がり、ついに希望した高校に合格しました。私の場合、記憶術は入試だけでなく、高校に入ってからも役に立ち、クラスで15~20位だった成績が、今では1~2位。学年では約750人中15~30位という成績になりました。記憶術をやってよかったのは、勉強に集中できるようになり、勉強ができなかった頃の自分と比べて、性格的にも明るくなりました。

4時間で、年表を丸暗記



大阪府 永井龍也くん(近畿大学法学部)

大学を二回失敗した僕は、わらにもすがる思いで、記憶術を始めました。するとどうでしょう。偏差値が10以上も上がり、歴史などは4時間位で、年表を丸暗記し、入試まで1ヶ月以上やらなかったのに、本番では覚えた年表がスラスラ出て来ます。予備校で答え合わせをすると、歴史と英語が満点。楽しくやって大量に覚えられる記憶術に、本当に感謝しています。受験生の人にも、嘘偽りなく推薦したい気持ちです。

受験用歴史年表なら2~3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2~3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。さあ、さっそく案内書を取り寄せよう!

講座内容は全部で4コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)
- ジュニアコース(小学5・6年生向)

記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を

無料プレゼント!

右のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

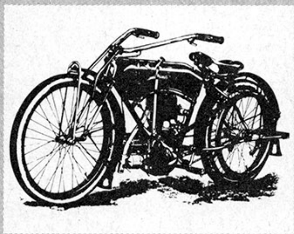
☎東京(03)3317-2811

〈受付〉朝7時~夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

Ⓕ

ゲーム帝国



帝国に映画館が建立された。これで都市なみである。しかし15本立ての子供向けマンガアニメばかりなので総統はご立腹ぎみ。

なんでもよい

●帝国には若者の青春の叫びを広く聞き入れる寛大さがある。よいかヤングガイよ、言いたいことがあったらなんでも投稿するのだ。

●ソニック

輪輪　虫
葉木葉
木　音　弾
木　速
草草草草草草草
土土土土土土土針針針針針針針

（北海道　本田）

●緻密さに欠けるな。まあよい。

●1億点突破記念万歳。無敵状態でやるとかなり飽きます。

■■■■■■■
扉　霊
■■■■■■■

■■死■■■■■
爆　敵　俺
■■爆■■■■■
爆　弾　弾　弾
■■爆■■■■■

（神奈川県　爆発先輩）

●貴様は誌面を使ったわりにはつまらぬ。マヌーそしてたわけ。

●生島ヒロシがはりきるとハラがたつ。（静岡県　時代の人）

●がまんせよ。ハラがたつとハラが減って大変なことになるぞ。

●ぼくと文通しませんか。

（埼玉県　中身で勝負）

●せぬわ、この鬼畜たわけぽんち。

●ヨッシーは本当ですか。

（栃木県　しおしおぷう）

●ああ本当である。ああ本当だ。

●うちの学校には昔、「高橋名人死亡説」というウワサがあった。

（愛媛県　ニュニューン幸雄）

●帝国には毛利名人ロボット説やアルツ鈴木ロボット説など奇怪なウワサが多い。ホントっぽい。

●鉄は届いたか？

（神奈川県　小沼進一）

●お、いつかの鉄送り脅迫青年であるな。鉄など届かぬわ、たわけ。貴様にはガバスのかわりに河原の石をたっぷり送るので覚悟せよ。

●いまはステレオの時代。
いまはステレオの時代。
残響音などもう古い
残響音などもう古い
総統の座はおれがもらった。
総統の座はおれがもらった。

（神奈川県　ガタピシ）

●青二才め。総統の叫びを聞け!!
たわけたわけ　　たわけたわけ
たわけたわけ　たわけたわけ
このたわけっ!!
たわけたわけ　たわけたわけ
たわけたわけ　　たわけたわけ。
見よ、「たわけ」の残響音サラウンドである。耳がジンジンするわい。

●へっきし!!　カトちゃんのくしゃみ。

（大阪府　サイキックスライム）

●人のネタは取るでない。罰として羊のフンを着払いで送付する。

●俺の脳は、エンドルフィンの出がいいので、ごっつええ感じです。

（大阪府　無心論者の真作）

●どのようによいかも書け。

●トムは猫なのに、なぜジェリーに一杯喰わされますか。

（新潟県　佐藤克巳）

●弱者が強者を痛めつけるのがマンガの常である。番長格ばかりが勝つと現実的でつまらぬのだ。

●この人生、過ちを犯したら、なぜ指一本で消えませんか。なぜ死後コンティニューされませんか。

（岐阜県　DIO）

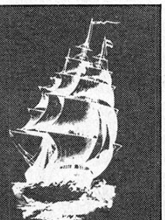
●「人生はワンコインコインコイン（残響音含む）」おお、なんと意味の深いお言葉であろうか。総統のお言葉を噛みしめるがよい。

●二木ゴルフのこぶ平を見ているとなんだか悲しくなってくる。

（東京都　ニルルーハチ）

●人生の縮図を見る思いであるな。ファンレターなど出してみよ。

悪魔の安楽椅子



■ツインビーズハイを強行し成功した。つぎにグラディウスハイに挑もうと思う。（広島県　デバッグ所望）

●ゲームでハイになるのはイカスよな。でもねえ、本当のゲームハイってのはねえ、超単調でシビアでしかもバランスのいいゲームじゃなきゃダメだ。たとえばアタリの『ブレイクアウト』なんか最高だ。『ディフェンダー』や『アステロイド』もいいよ。いまじゃないか。

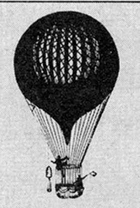
■悪魔さんはバスト90ウエスト70ヒップ86の56キロとバスト78ウエスト49ヒップ82の42キロとどっちが好きですか？（北海道　山風けいた）

●う～ん、どっちかといえばバスト88ウエスト53ヒップ84の45キロの身長167で二重で明かるい性格で歳はハタチくらいがいいな。え、そうじゃなくってって？

■学校帰りに女子高生とすれ違ったときブワッと風でスカートがまくれてふとももが見えました。でも中は見えませんでした。見えそうで見えないところがいいと思うんですがどうでしょう。（滋賀県　春一番）

●まる見えがいい。モロ見えマル出しがいいと思うぞ。

女神の四の字固め



■学校ではブラはずしアンドスカートめくりが流行っています。男は大喜びです。（群馬県　あらまあ～）

●あら、女の子ちゃんからの告白ね。いい傾向だわ。男なんか"ちょっと見えれば充血"なんだから単純なモンよね～。でも見せすぎだと飽きられるから注意よ。

■ドラえもんが出す道具は全部といっていいほど犯罪に使えてしまう道具だ。（岩手県　雷神伝説）

●そうよ!!　アタクシだったら完全犯罪で好き放題だわ。なんであんな変質者的な道具ばっかあんのかしら。もしかして青ネコちゃんたら変質ネコだったりして。

■女神様は美人だからいろいろと得をするでしょう。貢ぎ物の山ですか。（福岡県　アッシーはつらいよ）

●男どもが毎日奉仕しにくるわ。アッシーくんもいるしメッシーやネッシーやヨッシーやクッシーもいるわ。ラッシーもウッシーもホッピーもグッピーもいるのよ。

■わかったよ、もういい。じゃ。（東京都　塩崎泰広）

●こっちからお断りよ!!　声も聞きたくないしそのキタナい面も見たくないわ。とか喧嘩ごっこしたりして。

アルゴ情報局

今週のメニュー ●SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産●沙羅曼蛇●プリンス・オブ・ペルシャ●メソポタミア

最近、幸せについてふっと考えることがある。ちなみに、アルゴマンである私の幸せは、質問のはがきがたくさん届くこと……ではない！　食って寝てゴロゴロすることが幸せだ!!

スーパーファミコン ナイトガンダム物語

Q 第2章で、ルナツーの北西にある洞窟の、入り口にある岩がどかせません。どうすれば岩をどけて、洞窟のなかに入れるのかを教えてください。　岩手県　三浦貴志

A まず洞窟の前にいるキャノンを仲間にする。そのあと一度ラクロア城へ戻り、タンクに話しかけてみよう。するとタンクがパーティーに加わり、5人パーティーとなる。これで岩を横から押し、洞窟へ入れるようになるってわけだ。



Q ルナツーの北西にある洞窟へ入ったあと、ニセキャノンにだまされ、洞窟に閉じ込められてしまった！　いったいどうすれば外に出られるんだァ～!!　東京都　亀井政則

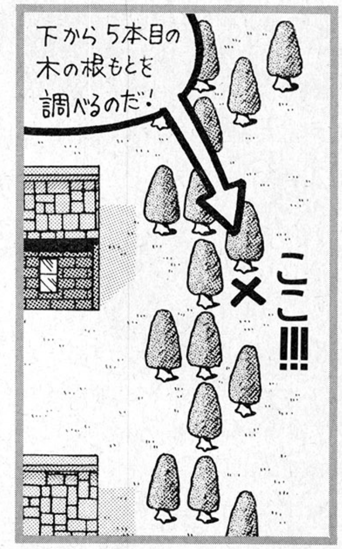
A まあ、まあ、落ち着いて深呼吸でもしようじゃないか。そんでもって、パーティーの持ち物をすべてチェックしてみよう。そのなかに真実の玉があるハズだから、そいつを使ってみるのだ。そうすると、洞窟内部のどこかに変化が起こるから、そこを見つけ出せば外へ出られるようになるぞ!!

Q いっくら探しても、妖精の村なんて影も形もねェぜ！　もう丸1日も探し続けてるってのに、いったいどうなってるの!?　お願いだから教えて。　埼玉県　本田裕二

A ズバリ言ってしまうと、妖精の村は、フィールドマップ上に村のグラフィックが出ていない。そのため、ついつい見落としてしまいがちだ。で、その場所なんだけど、ベルガミノの城から西へ向かって進むと、木しかはえてない小さな島があるよね？　妖精の村は、その小さな島の森のなかに隠されているのだ。つまり、木の上を歩けば、妖精の村へ入れるってわけよ。

Q ルナツーの東に位置する、盗賊の村へ入れず困っているでおじゃる。どうすれば村へ入れるようになるのか？　ぜひ、ぜひ、教えてくれたまへ。　東京都　沖田真

A そうかい!?　そんじゃあ教えてあげよう。まず、村の入り口まで来たら、村の外側を右方向へまわり込むように進む。でもって、右下の木から数えて、4本めと5本の木の間を調べてみるのだ。そこでキミは隠し階段を見つけるだろう。あとは迷わずその階段を降り、先へ先へと進むだけ。入り口から入らなくても、盗賊の村へ入れてしまうのだ。ちなみに、この階段は一度村から出ると消えてしまうが、調べれば何度でも出てくるのだ。



Q 強い、強すぎる！　第2章のサイコゴーレムには何回戦っても負けてしまう。もしかして、何か特別な戦いかたでもあるのですか？　千葉県　鈴木正和

A サイコゴーレムを倒すには、つぎの3つの項目を守ってほしい。まず、ナイトガンダムのレベルが、最低でも40以上あること。そして、戦闘中に光の弓を道具としてナイトガンダムに使わせること。3つめに、ガンダムとセイラの両手に盾を装備させて防御力を上げ、攻撃はネモひとりに任せておくこと。このとき、タンクにはディフェとアーマの魔法ひたすら使わせて、ネモの攻撃力と防御力をガンガン上げてやるとよい。とまあ、こんな感じで戦っていただければ、なんとかサイコゴーレムを倒すことができるでしょう。



Miniアルゴリズム 攻撃魔法の100倍は役に立つ魔法、それが攻撃補助魔法のビットだ。中ボスどころか、うまくいけばボスを気絶させることだってできる。相手が気絶しちゃえば、こっちはただ相手をタコ殴りにするだけでいいんだから、ほんとうに便利な魔法だよね。

Q 第3章がスタートした直後、ムンゾへ行ったあとに何をしたらいいのか、わからなくなってしまいました。このあとどうすればいいのでしょう。　滋賀県　アムロ

A えーとですね、まずはすぐにムンゾを出て、北へ向かって歩いてください。アムロひとりっきりの辛い旅になるでしょうが、とにかく北の洞窟を目指すのです。まあ、2～3回死ぬのは覚悟しといたほうがいいでしょう。もし無事に洞窟までたどり着いたら、心のなかでラッキーと叫び、洞窟のなかを左へと進みます。そして、出口を見つけて地上へ出れば、あとは勝手につぎのイベントへと展開していくというわけです。ハイ。

Q 第4章が始まってすぐ、レビル王にフラウ姫を呼んでくるように頼まれたけど、どこを探してもフラウ姫がいないよー。どこにいるのか教えて!!　東京都　田島直人

A オッケー、オッケー！キミがフラウ姫を探し出せない原因は、たったひとつしかないッ!!　と言いきってしまおう。それはたぶん、キミがアルガスしか探してないからだ。フラウ姫を見つけたいなら、いくらアルガスを探したってムダ。アルガスの南にある、ルウムの村を探してごらんなさい。すぐにフラウ姫が見つかるからさ。

Q ジュピトリスの塔まで行くには行ったけど、どういうわけか塔のなかへ入ることができませんでした。塔の鍵というアイテムでもあるんですか？　東京都　黒田秀則

A 別に鍵は必要ないけど、「ひらけゴマ！」という合い言葉を覚える必要があるのだ。この合い言葉は、アルガスの城下町の、下のほうにいる男の人に話しかければ自動的に覚えたことになるぞ。そのあとでジュピトリスの塔へ行き、扉の前で話すのコマンドを選択してみよう。「ひらけゴマ！」と叫んだあと、扉を通れるようになるのだ。もしまちがって塔の外へ出てしまっても、合い言葉を使えば何回でも扉のなかに入れるからご心配なく。

Q アクシズの塔で、おじいさんに言われたとおり3つの宝を祭壇に置きました。でも、べつに何の変化もないのはどうしたことでしょうか。　大阪府　山本秀樹

A 3つの宝をすべて置いたら、とりあえずまんなかの祭壇の部屋へ行こう。そして、部屋の奥にある扉へ入り、そのままどんどん進んで行く。すると、アクシズの塔の頂上へ出ることができるのだ。あとは右下の図のように、上から下へ流れる影とパーティーが重なったときにAボタンを押せば、浮遊大陸の地下道へ入れるぞ。

Q アルガス騎士団を探し出し、カミュ王子とアレックスを助けるように言われました。でも、王子を見つけたのに、騎士団がいないのはなぜ？　鳥取県　ポール

A う～ん、たしかに。アルガスの国王が話したことをそのままストレートに解釈すると、アルガス騎士団を探し出したあとにカミュ王子を助けるのだと思ってしまう。つまり、カミュ王子に会うまえにアルガス騎士団を仲間にしなきゃならないように錯覚してしまうのだ。それでキミもあせって、もう1度アルガスへ戻り、そこからまたアルガス騎士団を探しはじめているのだろう。でも、ここで注意しなければならないのが、カミュ王子のメッセージだ。カミュ王子は、自分にかまわず先へ行ってくれと言っているのだから、その言葉に従えばいいのだ。そうすれば、ムンゾの城の2階で、中ボスと戦うことになるハズ。ここがポイントね。中ボスと戦うたびに、アルガス騎士団のうちのひとりが、どんどんパーティーに加わっていくという仕組みになっているのだ。







Miniアルゴリズム ボス以外の敵キャラなら、100パーセントの確率で消し去ることのできる魔法、ギガゾーラ。このギガゾーラを覚えるために必要なゾーラの書は、ロンドベルドの村の北の洞窟に隠されている。ペガサスを仲間にしたら、ぜひとも取りに行こう！

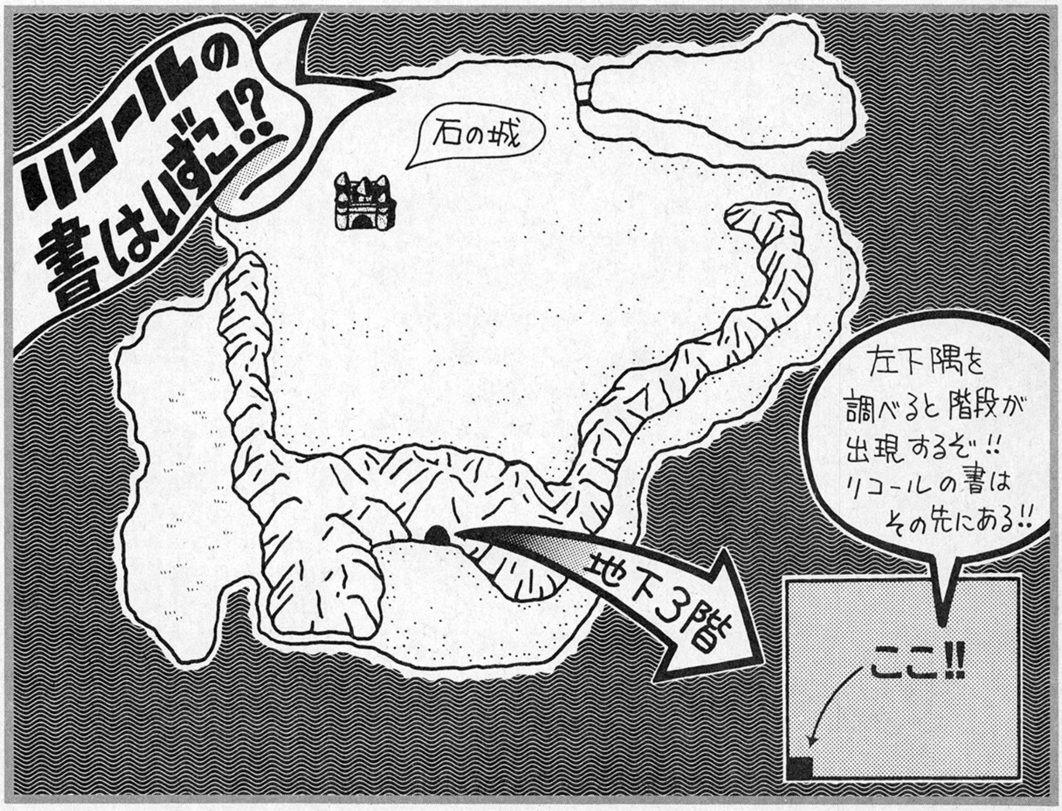
Q カードダスを実体化させるというコールの書が、いくら探しても見つかりません。どこに隠されているのか、ズバリ答えを教えてください。　　埼玉県　ゼット

A コールの書を手に入れる手順は、けっこう複雑だ。まず、マハルの村へ行き、宿屋でセーブする。そのあとすぐにリセットボタンを押し、そのままゲームを再開しよう。すると、村の下の湖に、いままでなかった船が出現する。あとはその船に乗って山の裏側の洞窟へ行き、洞窟内部を探索しよう。洞窟内部のどこかに賢者がいて、コールの魔法が教えてもらえる。ただし、パーティー全員のレベルが、30以上になってからじゃないと賢者の修行についていけないぞ。



Q リコールの書はどこにあるの？　もうゲームクリアー寸前なのに、いまだに見つけられません。くわしい場所と、取りかたを教えてください。　　東京都　エッちゃん

A リコールの書は、石の城の南にある洞窟の、地下4階に隠されているのだ。で、リコールの書の取りかたなんだけど、まずは洞窟内部の地下3階にある大広間まで降りていただく。そして、大広間の左下の隅まで行き、そこの場所を調べるのだ。すると隠し階段が見つかるから、そこを降りてさらに地下4階まで行こう。あとは部屋のまんなかにある宝箱を調べるだけでオーケーだ。コールの書のときのような、めんどうな修行はいっさいなし。リコールの書は簡単に手に入れることができるぞ。



Q 力と勇気の宝珠は見つけたんだけど、知恵の宝珠がまだ見つかりません。ヒントらしきメモは手に入れたものの、さっぱり意味がわからないのですが。　　富山県　マリ

A ザンジバルの道具屋のイスを調べると見つかるメモ。たしかに、このメモには知恵の宝珠のある場所が書いてある。しかし、ふつうに横から読むだけでは、何が書いてあるのかわからないのだ。でも、右上から下へ向かって読めば、内容がわかるようになっているよ。



Q 浮遊大陸にいるペガサスを仲間にしたいけど、話しかけてもウンともスンとも言わない。ペガサスを仲間にするにはどうすればいいの？　　大分県　佐藤明弘

A ペガサスと話をするには、精霊の酒というアイテムが必要だ。これを手に入れるには、まず浮遊大陸の村の道具屋で、不思議なこの実を買わなくてはならない。買ったらさっそくアウドの村へ行き、一番右側の民家へ入ろう。そして、家のなかにいる学者に話しかけるのだ。学者は研究のため、不思議なこの実をほしがっているから、心よくゆずってあげよう。お礼に精霊の酒がもらえるぞ。あとはその足で浮遊大陸へ戻り、精霊の酒を飲んでペガサスに話しかけるだけでよい。ペガサスと話ができるようになれば、仲間になってくれるのだ。ペガサスが仲間になると、フィールドマップの上空を高速で移動できるようになる。山の上も飛び越せるので、いままで行けなかった山に囲まれた場所へも行けるようになるのだ。これでジオンの砦へ行くことができるぞ。

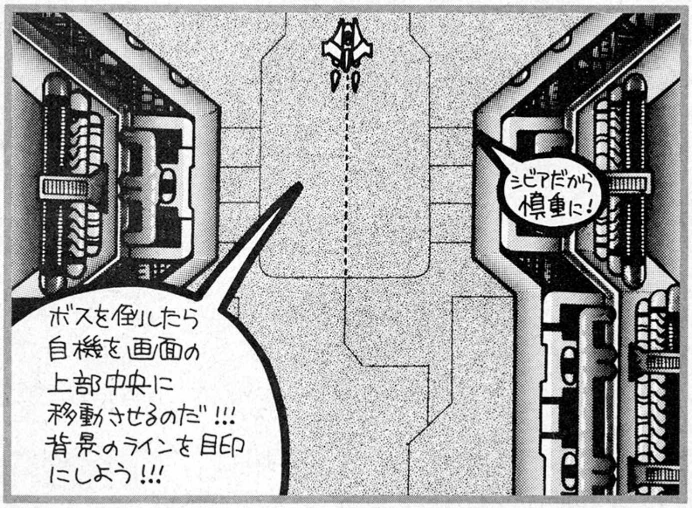
Miniアルゴリズム　ククルズドアンの村へ入れなくて困っている人は、ラーディシュの村へ行き、ジムヘンソンの息子からお菓子をもらおう。そのあともう一度ククルズドアンの村へ戻り、お菓子を道具として使うと、入り口にいた犬がお菓子につられてどこかへ行ってしまうぞ。

PCエンジン 沙羅曼蛇

Q 最終ボスを倒したのですが、そのあとの高速スクロールでシャッターにはさまれてしまいます。こんなぼくに攻略法を教えてください。

長崎県　森功司

A 最終ボスを倒したあにやられてしまうというのは悲しいよな。それでは、アルゴマン様が攻略法を教えてあげよう。まず、スクロールが速くならないうちに、右のイラストで示した場所に自機の位置を合わせよう。そうすれば、あとは、ただまっすぐ上のほうに移動するだけでオーケーだ。ただし、少しでも中央のラインからずれてしまうと死んでしまうので、スピードアップのしすぎには注意しよう。また、ふたりプレーのときは死んでしまってもすぐに復活するので、無敵状態のときにす速く移動してイラストどおりの位置に合わせれば、簡単にクリアーできる。これで、キミもエンディングを楽しむことができるぞ。



PCエンジン プリンス・オブ・ペルシャ

Q レベル12の最後で困っています。主人公の分身が倒せず、先へ進めないのです。いったいどうやって攻撃すればいいのですか?

千葉県　ひょっとこ太郎

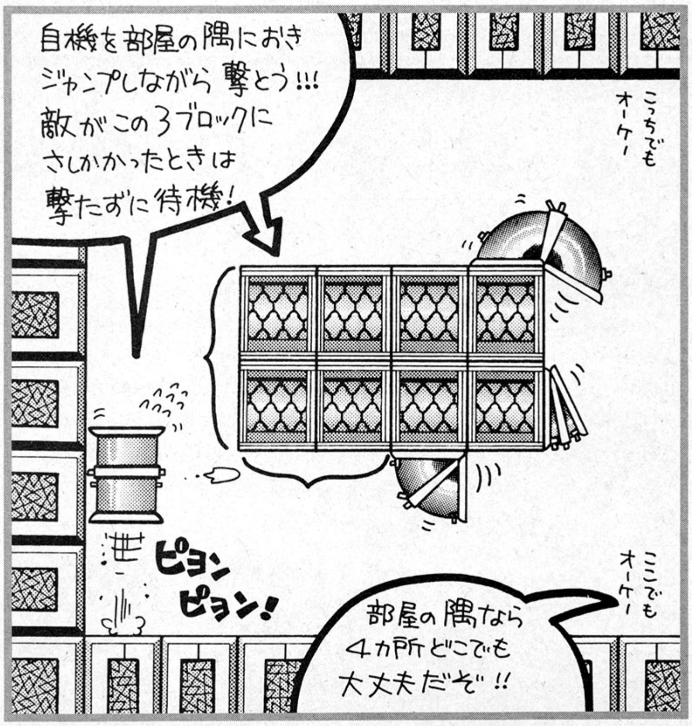
A 敵は主人公の分身なので、攻撃してもダメージを与えることができず、逆に自分が傷つくことになる。つまり、攻撃を続けると自分が死ぬはめになってしまうのだ。そこで、戦わなくてもクリアーできる方法を教えてあげよう。分身と出会ったら、剣を構えて戦いのポーズをとり、そのあとすぐに、✚ボタンの下を押して剣をしまえばいいのだ。すると、敵も同じように剣をしまい、攻撃をやめてしまうぞ。こうなったらクリアーしたも同然。そのまま前進して分身と合体してしまえばオーケーだ。

PCエンジン メソポタミア

Q 炎を落とす女のあとに登場してくる、自機とそっくりの敵キャラ3機。こいつらの動きがややこしくてやられてしまいます。どうすればいいの?　千葉県　わーい

A こいつらは、右に回転していたと思ったら、今度は左に回転しているというように、動きが不規則で、やっかいな敵だ。しかし、自機がショットを撃つと敵もショットを撃ち、撃たなければ撃ってこないというアルゴリズムを利用しての攻略が可能だ。攻略の鍵を握るのは、ショットを撃つタイミング。四方の隅のどこかで、下のイラストのようにピョンピョンとジャンプしながらショットを撃とう。敵が近くにいるときに攻撃すると、敵のショットをよけきれないので注意しよう。なるべく遠くにいるときに、敵の攻撃をかわしながらショットを連射すればオーケーだ。

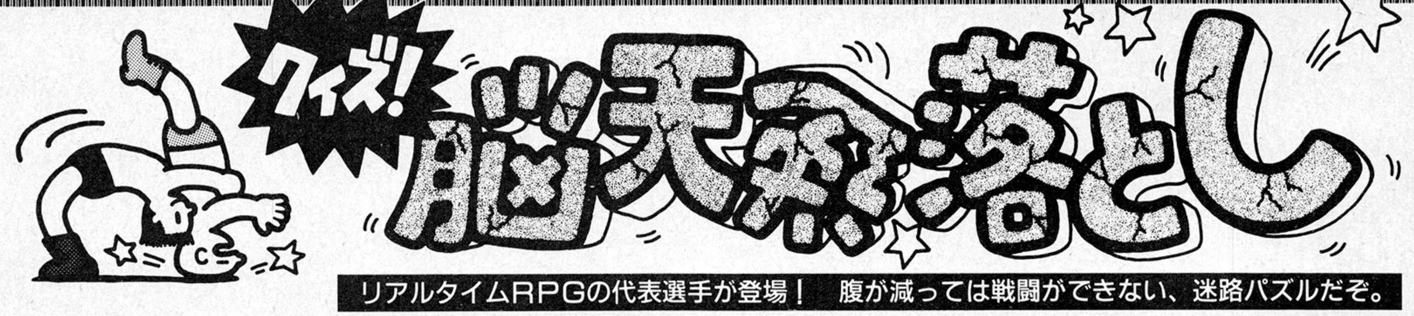




質問はがき大募集!! ゲームに詰まって、もう投げ出しちゃおうとしているそこのアナタ!　たったはがき1枚で未来が開けるかもしれませんよ。あて先はもちろん、アルゴ情報局。

1/31日号当選者
脳天逆落とし

●静岡県 須田陵司
●京都府 森さおり
●三重県 大角卓東
●神奈川県 梶浦陽子
●群馬県 松谷武志
●熊本県 朝倉真美子
●長野県 藤原 正
●秋田県 荒川由香子
●愛媛県 松本千秋
●広島県 東田浩二



クイズ! 脳天逆落とし

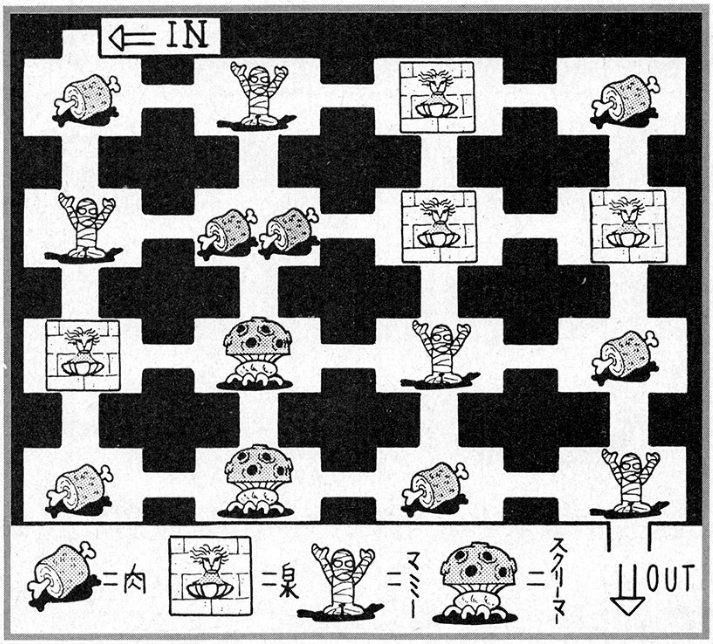
リアルタイムRPGの代表選手が登場！　腹が減っては戦闘ができない、迷路パズルだぞ。

ROUND 31

ダンジョンマスター

問題

肉と水それぞれ３食を持ってダンジョンに入り、無事抜け出たとき、いくつの部屋を通ったか、という問題。ただし、次のルールがある。
①部屋をひとつ出るとき、肉と水を１食ずつ消費する。
②肉はいくつでも持てるが、水は３食ぶんしか持てない。
③肉か水のどちらかが０のときは、敵と戦えない。
④モンスターとの戦闘後は肉１食をよけいに消費する。
⑤スクリーマーを倒すと、肉３食が手に入る。
⑥泉の部屋では水３食が補給できる。しかも、部屋を出るときに水を消費しない。



応募のきまり

INからOUTまでに通過した部屋数をズバリ答えてくれ。はがきに、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号と答えを書いてクイズ脳天逆落とし係まで。念のために例を挙げておこう。肉１水３を持ってスクリーマーと戦うと、戦闘後に肉３が手に入り、肉４水３になる。部屋を出るときに肉２水１を消費して、次の部屋に入るときは肉２水２になっている。戦闘したので肉を１食よけいに消費したわけだ。それでは健闘を祈る。

賞品について

正解者のなかから抽選で10人に、全国共通おもちゃ券5000円ぶんをプレゼント。締切は３月５日の消印まで有効。クイズの正解は３月20号で、プレゼントの当選者は４月24日号で、それぞれ発表するぞ。ワクワクしながら待ってろよ！

先週の答え……………あ

INFORMATION インフォメーション

ミュータント・ニンジャ・タートルズ2の試写会

アメリカ生まれの亀忍者が活躍する『ミュータント・ニンジャ・タートルズ２』が、４月中旬日本公開されるぞ。前作でもニンジャ・タートルズと戦った宿敵シュレッダーが復活、タートルズをただの亀から変異させた緑色のヘドロを手に入れて悪用、再び世界を混乱に陥れようとする。タートルズは果してシュレッダーを打ち倒せるだろうか、そんなストーリーの映画なのだ。

さて、３月31日に開かれる、この映画の試写会に25組50名を招待するぞ。会場は銀座のヤマハホール、６時開場で開映は６時半だ。はがきに住所、氏名など必要事項を記入して、180ページのあて先へ。３月５日消印有効。なお上映時間は約１時間半だからそのつもりで応募してちょーだいな。



➡ヘタな役者以上に喜怒哀楽を表現するニンジャタートルズなのだ。



⬆1991年の全米配収ベスト10に入っている。

マイクロワールドのグッズをあげる

『ストームロード』発売記念として、マイクロワールドからアーミーナイフを10名にプレゼント。スイス製ナイフにかっちょいいロゴが書かれている。はがきに必要事項を記入して、180ページのあて先へ。



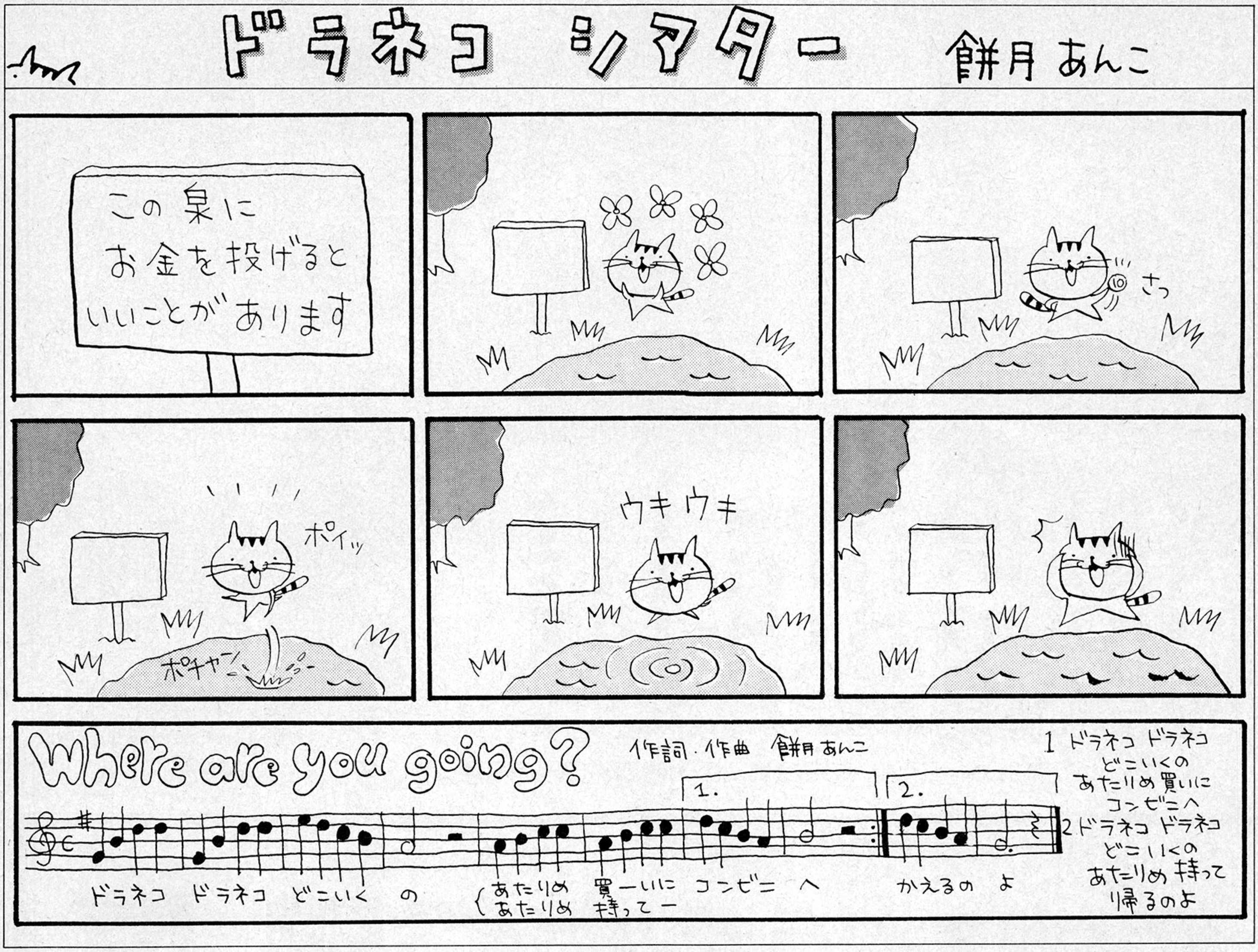
⬆締切は３月５日。例のごとく消印有効。

ファミ通バックナンバーを買いに行こう

千葉県柏市新星堂カルチェ５柏店では、ファミ通が週刊化してからのバックナンバーを販売中。ＪＲ柏駅東口商店街のなかにあるお店の、３Ｆ雑誌売り場に置かれている。買い逃した号のある人はぜひどーぞ。最近買い始めた人もね。

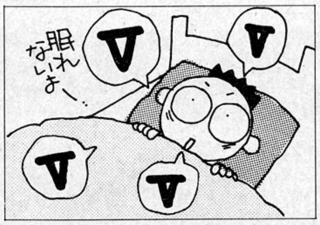


⬅なつかしのあの特集この特集がふたたび、なのだ。



はーやくやりたい『ドラクエV』

「おじさん、『ドラクエV』予約させてよ。いつもここで買ってるじゃん」「は、発売日のわからないソフトの予約は受けつけてません」「うそをつけっ！ 3月22日とアタリはついてるんだ！」「ひょえー、私は本当になにも知らないんです……」と、出まかせを言って心やさしいおもちゃ屋のおじさまを脅していたのに、5月31日なんですってね、真の発売日は。



いまの私は『IV』のころの純情な私とは違う。5月まで連載の原稿を10回分くらい書きだめしておいて、病院の患者さんも"診だめ"しておこう……なんてできるわけないしね。

きっと、これから発売のその日まで、日本じゅうが〝ドラクエ前夜祭〟みたいなムードに包まれるに違いない。開発中の画面写真を穴があくほど見つめてあれこれ予想したり、あとなん日と数えて眠れなくなったり。

私どもの精神医学界の大ボスである木村敏先生という人は、この前夜祭的に未来を先取りして生きる人のことを、〝アンテ・フェストゥム（ラテン語で祭りの前）〟的な時間の意識を持っている、と名づけました。このタイプの人は、すべてのことの決定はまだこれからだ！ と、未来を期待と不安のうちにあせりながら待って暮らします。ユニークなオリジナリティ、新しい考え、画期的な発明などに優れた人が多い反面、現実離れしちゃって変わり者と呼ばれる危険性もある。それに、待っている祭りは本当に来るかどうかはわからないのだから、いつも不確かな気分で、意外にもろい一面がある、というのもこの〝前夜祭人間〟の特徴です。

一方、もう祭りのあとのように地味に生きる人を〝ポスト・フェストゥム〟、祭りのただなかにいるようにはしゃぎまわる人を〝イントラ・フェストゥム〟といいます。で、日本人の多くはこれから5月末まで、「ウレシイような、コワイような」のリンダ困っちゃう的アンテ・フェストゥム人間になっちゃうんだねえ。

登録 商標



香山クリニック
尻に目薬 目に座薬
ファミ通薬品株式会社

かやまりか：ゲーム好きの精神科医。とっても気配りに長けた、やさしーいお姉さまなのである。嫁にほしいぞ。

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

3月2日〜3月8日

作品

F-1 GRAND PRIX

発売日：3月下旬

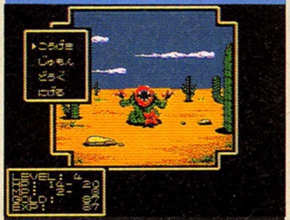


スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ビデオシステム　9700円

実際のチームやドライバーが実名で登場する本格的なＦ１レースゲーム。18チーム33人のなかから、ひいきの選手を選んでワールドチャンピオンを目指せ！

マジックキャンドル

発売日：3月6日

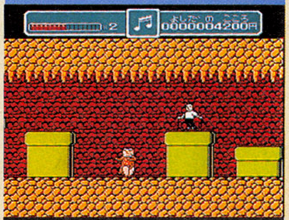


ファミコンバックアップカートリッジ
サミー　7800円

パソコンから移植されたオーソドックスなRPG。復活した魔王を再び封印するため、主人公のキミは剣と魔法をたよりに冒険に旅に立つというストーリー。

伝染るんです。かわうそハワイへ行く。

発売日：3月6日

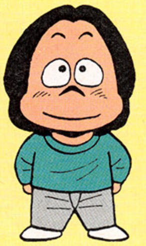


ファミコンカートリッジ
タカラ　6800円

本誌『はまり道』でおなじみ、吉田戦車原作の人気コミックをゲーム化。かわうそをあやつって、あこがれのハワイに行くのが目的のアクションゲームなのだ。

評論家

東府屋ファミ坊



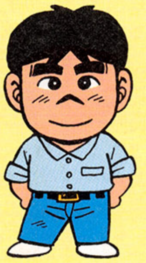
先日ちょっとした仕事上の合宿をやったんだけど、やっぱり体を動かさないとだめだね。全然食欲がないままどんどん食事が出されてきて、けっこう苦痛なのだ。おなかがすいてないと、どんな料理も美味しくないんだよね。夜中に猫に起こされないのはよかったけど。

F-1 GRAND PRIX（8）：３Ｄ方式と比べると、さすがに臨場感には欠けるけど、むしろ３Ｄ方式では表現しきれないようなファクターも表現できてて、トップビューならではの仕上がりだ。カウンターやテールスライドも忠実に表現されてるしね。正直なところ、トップビューでよくここまでやったなあと思う。

マジックキャンドル（5）：昨今のハデめになっているRPGと比較すると、ひたすらシンプル悪くいえばちょっと地味。どちらかというと『ドラクエⅠ』のイメージなんだけど、消化不良気味かな。イベントも少なめだし、ストーリーの盛り上がりにも欠ける部分がある。もう少しヤマを作ってもよかったのでは。

伝染るんです。（4）：パッケージもいいし、タイトルもいいし、キャラクターもいい。やっぱり吉田戦車はいいよね。ただ、かんじんのゲームのほうはちょっぴり不完全燃焼。これといった特長はないし、操作性も不満。かわうそやかっぱが画面に映るだけで満足というなら、話は別。実際楽しいんだけどね。

水野店長



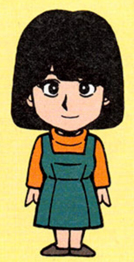
つげ義春の『貧困旅行記』を読んだ。田舎のひなびた温泉を旅して歩く旅行記なんだけど、すごーくわびしくて妙に胸に染みるいい本だった。ひょっとして、彼は現代の志賀直哉なんじゃないだろうか、なんてことも思ったりもした。私もぶらーりと温泉旅行したいものだ。

F-1 GRAND PRIX（6）：マシンもドライバーも実名で出てきちゃうってのがこのゲームのウリ。FI中継はすべてビデオに撮って見てますって人は、借金してでも買ってちょーだいな。一部処理が重なると重くなってしまうのは残念かな。意外とやさしめなので、ゲーム中、上級者にはもの足りないものを…・

マジックキャンドル（7）：なんだか古き良き時代のロールプレイングのようで懐かしくなってしまった。初期の『ドラクエ』みたいな印象もちょっとだけあるよね。ただし、全体の作りはちょいツメが甘い感じ。ややこしいロープレが多いなか、たまにはこのくらいストレートなゲームも楽しいかもしれない。

伝染るんです。（4）：いったいどこまでがジョークなのかよくわからないゲームなのだ。悪ふざけは悪ふざけとして正当に評価したい私なんだけど、ただ単に、プログラムの稚拙さをジョークとして許しちゃってはいまいか……なんてことを感じてしまったわけなのだ。方向としては評価するんだけどね。

森下万里子



見ているだけではあきたらず、ついに『ストⅡ』を自分でやるようになりました。でも全然勝てなくて、よくてもふたりめ止まりなの。「ガイルを使ってるのにどうして勝てないの？」とみんなに不思議がられています。やっぱり万里子には無理なのかしら。

F-1 GRAND PRIX（7）：実在のドライバーを使って遊べますし、有名チームも数多く登場するので長く楽しめますね。レース中に、マシンへ受けるダメージなどが画面上に表示されるのも親切だわ。ちょっと気になったのはスピードが若干遅いかなっていうところ。せっかくのＦＩなのにもったいないな。

マジックキャンドル（6）：ちょっと懐かしい感じのＲＰＧですね。ストーリー展開といい、グラフィックといいあまり目新しさは感じませんが、とくに欠点もないのでＲＰＧ初心者にはうってつけです。ただ、宿の値段がレベルの自乗というのはあんまりではないかしら。ネズミ算式はちょっと……。

伝染るんです。（6）：キャラクター性が全面に押し出されていて、アクションゲームとしてはあまり楽しめないの。でも、敵の出ないところで無意味にかわうそくんを踊らせるのって妙に楽しかったりするんです。操作性はあまりよくないので、アクションゲーム上級者でないと先に進めないかも。

ジョルジョ中治



先日、生まれて初めてスキーに行った（正確に言うと２度目だけど）。あまりの簡単さに拍子抜け。もっと歯ごたえのあるスポーツかと思ってたのに……。なんて偉そうなことをホザいてたら、もっと傾斜のキツい場所に連れていかれて泣きそうになってしまったのだ。

F-1 GRAND PRIX（6）：自機を中心にコースがぐるぐるまわるので目がまわる。コースの画面に見えている部分が少なすぎるのが原因かなあ。とにかくコースを覚えないことには、どーにもならん。テールスライドさせてカウンターステアをあてられるようになれば、かなりおもしろいのだが……。

マジックキャンドル（4）：画面切り替え型のゲームにしては１画面に見えている部分が小さく、フィールドのつながりが想像しにくい。もうちょっと印象に残るマップにしてくれないとキツいんじゃない!?　でも背景つきの戦闘シーンはいいよね。懐かしの名作『ドラクエⅠ』を思い出してしまった。

伝染るんです。（5）：個人的には気に入ってる。かわうその踊りは意味不明でいいし、敵キャラのヘンな動きを見てるだけで笑ってしまう。でも、いかんせん操作性が悪すぎるのだ。かわうその動きはトロいし、攻撃ボタンの反応もニブい。スピード感もまるでなく、アクションゲームになってない。

3月6日

スーパーバーディ・ラッシュ



スーパーファミコンカートリッジ
データイースト　8800円

みんなで楽しめるゴルフゲーム。ファミコンソフト『バーディ・ラッシュ』の続編にあたる。ストローク、マッチ、トーナメントの3つのモードでプレーが可能。

ゴルフシミュレーションではなくて、ゴルフゲーム。それほどテクニックは重視されないタイプかなあ。グラフィックはきれいだしコースレイアウトも凝ってるんだけど、極めるタイプのゲームじゃない。とくにアプローチとグリーンでワザが使いづらいのね。息抜き用としてなら。

角が取れてまーるくなった印象のゴルフゲーム。どちらかというとリアリティーを追求するよりも、いかにゲームマシンでゴルフを遊ぶかを目的として作られたって感じかな。でもしかし、それにしてはいろんなところで中途半端な印象がある。多くを望みすぎるのかもしれんけど。

スーパーファミコンならではの奥行きのある画面構成を活かしたコースのレイアウトが見事です。ショット時は真上からの見おろし型になるのも意表をつかれた感じ。これはやった者勝ちですね。ショットの判定はかなりシビアなので、かなりやり込む必要があります。

ショットのゲージがどうしても納得いかない。ミスショットのポイントが、ベストショットのすぐ脇に位置するのはどうかと思う。100ヤード前後のハーフショットやグリーンまわりの寄せがやりづらくってしかたがない。トーナメントモードを3人でまわるのもイラつく。

3月6日

トイレキッズ



PCエンジンHuカード
メディアリング　6900円

トイレのなかに吸いこまれてしまった大介が、悪いウンピ大王と戦うシューティングゲーム。敵はきちゃないウンチやハエなど、下ネタっぽいものばかり。

空中の敵と地上の敵を別々に攻撃する、いわゆる『ゼビウス』タイプのシューティングゲーム。下ネタ関係のグラフィックさえのぞけば、ごくノーマルな内容だ。ただ、ヘンなグラフィックはけっこうくるモノがある。熱中するかどうかはおいといて、確実に笑いの取れるゲームだ。

ギャルなんかと一緒に遊ぶときに、ぜひとも用意したいゲームであるね。確実に笑いがとれることうけあいだ。ウ○チやチン○や○○や×××が画面せましと飛び回っちゃうんだからすごい。やってくれるぜPCエンジン。こりゃファミコンじゃ、ぜったいにできないゲームなのだ。

なんというか、この発想はすごいですね。特殊武器がトイレ洗浄剤の名前だったり、自機が便器だったり。でも、シューティングとしてはかなり難しいほうだと思います。『ゼビウス』によく似た感じなので、そのあたりの読みがうまい人じゃないとけっこうつらいのでは。

『ゼビウス』の完全なパロディー、便所編といった趣だ。お下劣な敵キャラや背景に目を奪われがちだが、じつはかなりハードなゲームだ。敵の弾は速いし、自機の当たり判定もシビア。連射でないと難しかったりする。何回もプレーしてるとな～んかアホらしくなるのはナゼだろう。

3月6日

山村美紗サスペンス 山盞花 京絵皿殺人事件



PCエンジンスーパーCD-ROM
ナグザット　7200円

山村美紗原作による推理アドベンチャーゲーム。グルメ雑誌の女性編集者が、取材先の京都で殺人事件に巻きこまれる。おいしそうな料理がたくさん登場。

ここまでくると、もうドラマだよね。登場人物はやたら喋るし、特殊効果はなかなかだし、ストーリーのテンポは小気味いいしね。まあ、アドベンチャーゲームがCD-ROMになったときの、ひとつの解答なんだろうなあ。ゲーム色を濃くするか、物語性を重視するか、そのへんだよね。

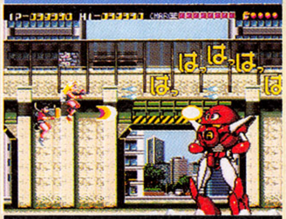
まさに火曜サスペンス劇場ノリのアドベンチャーゲームだ。さすがにCD-ROMだけあってビジュアルシーンは多彩。しかも声優さんによるナレーションが、まるでテレビでも見ているような気持ちにさせてくれる。金曜の夜などにジックリ楽しみたいゲームとしてオススメしておこう。

とにかく登場人物がよく喋るので、ゲームをしているよりはアニメを見ているといった感じです。でも、シナリオがしっかりとしているのでどんどん引き込まれていくの。あと、とちゅうのアイコン操作で動かすところはちょっと面倒だなと思いました。時間がかかるもんですもの。

Aボタンアドベンチャーと命名しよう。とにかくAボタンを押してればサクサク物語が進んでくれる。テンポのよさがウリだ。登場人物はすべて音声合成。よくしゃべってくれるのでドラマを見ているような気分になるぞ。カーソルを使って主人公を歩かせるところがおもしろい。

3月6日

バトルマニア



メガドライブカートリッジ
ビック東海　6800円

死の商人にさらわれた皇太子を救うために、主人公マニアを操作して敵を倒していくアクションゲーム。相棒のマリアがオプションのように援護してくれる。

『ヴァリス』路線のシューティングゲーム。でも、内容はけっこう硬派。マイキャラが単に女の子になっただけと考えても差しつかえない。グラフィック、敵キャラ、システム、どれをとっても平均水準はクリアーしているので、シューティングファンならそれなりに遊べるのでは。

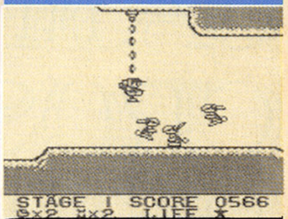
フォーメーションを組んで撃ち合うシューティング。いたいけな少女が主人公なわけだから、けっこう軟弱なゲームかと思ってたら、これが意外とハードでありました。敵の攻撃パターンやなんかで、多少オリジナリティーを感じさせてくれたかな。少女関係が好きなシューターに。

操作性は抜群だし、グラフィックもきれいで、プレーしていて気持ちのいいシューティングです。いかにもマニア受けという徹底した作りですが、取っつきやすくなっているのでシューティング初心者でも十分遊べます。音声合成の悲鳴はちょっとだけ耳障りでしたが……。

ふたりひと組の自機が大きすぎる。操作しづらいったらありゃしない。もう少し、ステージの幅が広ければ……。前後に弾を撃ち分ける機能も振り向くのがもてもてしててあまり意味がない。アニメチックなロリロリねーちゃんが好きな人はコレクションに加えるがよかろう。

3月6日

ラブルセイバーII



ゲームボーイカートリッジ
キングレコード　3800円[込]

アンドロイドに改造されたマックスロボが主人公のアクションゲーム。吸盤がついたチェーンを操作して、どんな場所にでも行くことができるぞ。

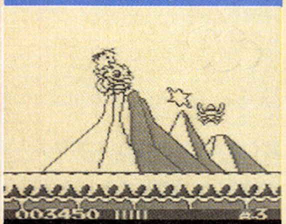
パズル的な要素もあるアクションゲーム。あるいは、典型的な学習型アクションゲーム。なかなか奥が深いし、アイデアも斬新だ。一度やられても、テクニック次第では復活できる、ミスと復活が紙一重のところがいい。色付きのマシンでバージョンアップ版を期待したいところだ。

ひさびさにオリジナリティーあふれるアクションゲームに出会った。かつてサン電子の『メタファイト』をプレーしたときと同じ感慨を持った。基本的なアイデアは『ヒットラーの復活』などに見られるものだけど、ゲームボーイでよく作りましたって感じ。ちょっとやさしめだね。

移動の方法が一風変わっているシューティングゲーム。なんどもプレーしてルートを頭にたたき込んでおかないと、取りたいアイテムが取れなかったりするの。そういう点ではパズルゲームに近いのかな。ダメージを受けるごとに鎧が取れていくグラフィックもかわいいです。

バネみたいなのを上に投げて、ジャンプ力のなさを補なう技が斬新でよいのだ。たったこれだけのアクションでステージクリアーの仕方が戦略的になった感じがするから不思議。弾に当たると装甲が剝がれていって、しまいには生身の人間が姿を現わすとこなんか笑えてしまう。

3月6日
高橋名人の冒険島II



ゲームボーイカートリッジ
ハドソン　3800円[込]

ファミコンから移植のアクションゲーム。おなじみ高橋名人が石斧やスケボーを使って、全部で8つのエリアをクリアーしていく。お助け恐竜も出現する。

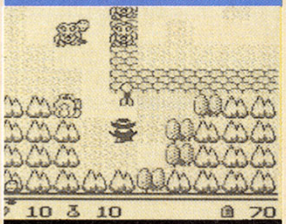
6 基本的なゲームシステムはファミコン版と同じ。いわゆる『冒険島』の世界のモノクロゲームボーイ版だ。アイテムがモノをいうゲームだけに味方、敵の判別が困難だけど、むりやり慣れてしまえば気にはならないのかも。プレーヤー側でそこさえ克服すれば、かなり遊べるのでは。

6 たしかに画面をスクロールさせるとかなり見づらくなってしまうけど、ゲームとしてはよくできてるよね。ま、ゲームボーイでこれを遊ぶのはきっと小学生とかが多いと思うので、このあたりの完成度がいいんじゃないでしょうか。難易度的にもそんなに難しくないしね。

7 ゲームボーイにしてはかなり見やすくて遊びやすいですね。けっこうスイスイと先に進めるので、やられてしまったときは悔しくてついコンティニューしてしまうの。アイテムは取りやすいし、パワーアップも楽なので、アクションゲーム初心者にはぴったりといった感じです。

4 いわゆるゲームボーイのアクションゲームだ。敵なのか背景なのかアイテムなのか少々判別しにくいですな。恐竜の背中に乗って冒険するってのもどっかで見たことあるし……。ゆっくり進んでいけば簡単だけど、速く歩いてもわりと簡単なゲーム。そのかわり風景を楽しめない。

3月6日
ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠



ゲームボーイバックアップカートリッジ
エポック社　4500円[込]

パソコンゲームなどでおなじみ、『ドラスレ』シリーズの外伝のアクションRPG。復活したドラゴンを封印するため、ドラゴンに父を殺された少年が旅にでる。

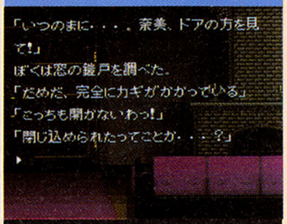
6 『ゼルダ』タイプの画面切り替え型RPG。難易度は低め。とくに斬新なファクターはないんだけど、バランスはいいし、ゲーム展開もスピーディーだし、それなりにまとまっている。ただ、画面切り替えのスクロールが目にやさしくないんだよね。僕は30分程度で目が疲れてしまった。

7 ゲームボーイのロールプレイングはたくさん発売されてるけど、そのなかでもけっこうデキのいい部類に入るゲームだ。フツーに戦っていればそれなりにレベルは上がるし、お金もたまる。謎もそんなにややこしくないので、小学生でも解けちゃうんじゃないかな。いいですよ。

6 ゲームボーイ版は、アクションRPGになっています。この攻撃方法がかなりユニークなので、慣れないうちは戸惑うかもしれませんが、コツをつかむと楽しくてやめられなくなっちゃうの。気になったのは町のマップの広さ。もう少しコンパクトでもよかったのではないかしら。

5 ゲームボーイにはやっぱり画面切り替え型だ。これなら移動中のスクロールもあんまり気にならない。しかし遠隔攻撃できるってのは一長一短やね。敵を倒すのがへでもなくなる反面、簡単すぎてつまらなくなる恐れがある。それにしても"な"の文字をなんとかしてほしい。

3月7日
弟切草



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
チュンソフト　8800円[込]

サウンドノベルという、新しいジャンルに挑戦した作品。アドベンチャーゲームのように選択肢を選んで話を進めていく。天文学的な数のストーリーがある。

6 とにかくエポックメイキングなソフト。基本的にはアドベンチャーブックだけど、グラフィックと音がストーリーを盛り上げている。好き嫌い、いい悪いは別として、とりあえず話題の電子小説であることにはまちがいない。映画、ドラマが好きな人、読書が好きな人は要チェック。

6 なかなか正当に評価するのが難しいゲームであり、きっと賛否両論まっぷたつに評価がわかれる作品だと思う。結局私は、12とか13とかといったシナリオをクリアーしたけど、はたしてそんなにたくさんのショートストーリーを詰め込む必要が本当にあるのだろうかって感じた。

7 プレーするたびにシナリオの流れがどんどん変わっていくという新しいジャンルのゲームです。サウンドノベルということもあって、ヘッドホンをつけてプレーするとほんとに怖いの。内容はホラーサスペンスなので、こういうのが好きという人にはぜひおすすめします。

6 効果音や挿入されるカット、ところどころに出てくる選択肢。演出が巧みなので何回も読み返してみたくなる。選択肢の選び方によってストーリーが微妙に変化するってところがミソやね。といっても、まったく違う物語になるわけじゃないので、おいらは3回で飽きたけど……。

Best Picks of The Week

渋谷のハイテクセガで『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の業務用を発見! すごい人だかりで、全然順番がまわってこない。早く近所のゲーセンにも入らないかな。

『F1グランプリ』。トップビュータイプでは、傑出している。要チェックだね。ゲームではなくて電子小説ということを納得済みなら『弟切草』もおもしろいかも。ただ、アドベンチャーゲームが好きなことが条件ね。

金曜の夜はぬくぬくのベッドのなかで、新作推理小説をニマニマしながら読むことを楽しみにしている私としては、『京絵皿殺人事件』ははずせないゲームだな。あとはゲームボーイの2本がよろしいかと思います。

わりと遊べそうなのが『トイレキッズ』。シューティングに自信のある人はぜひ。『弟切草』も気に入っているのですが、万人向けではないのがちょっと苦しい感じ。でも、興味のある人は遊んでみてください。

全体的に小粒な感じ。強いて挙げるなら、『京絵皿殺人事件』と『弟切草』。どちらもゲーム^{2}していないので、飽き性には向いてない。気楽なところで『トイレキッズ』。「くだらねぇ」とか言いながらウンコに弾を撃ち込もう。

読者 クロスレビュー

シムアース



イマジニア　9800円

6 タイトルデモとサウンドがかっこいい。しかし、ゲーム内容は複雑で難しく、説明書が手ばなせなくてちょっときつかった。あと、シナリオモードをクリアーするには、あまりにも使えるエネルギーが少ないと思う。

福島県　本間裕宗

スーパー三國志II

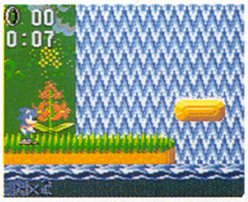


光栄　14800円

6 ファミコン版に比べてスピードが速くなったのとグラフィックがよくなったところ以外には、あまり改良点がないような気がする。しかし、ゲーム性はバツグン。ふたり以上でプレーすると、より楽しめるゲームだ。

大阪府　富田博則

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



セガ　3800円

9 これはすごい! ゲームギアを持ってて『ソニック』を遊ばなきゃ損。操作性もいいし、古代祐三のBGMもグッド。1面でタイムアタックがしにくいのと、最初の「せ～が～」の声が、もうちょっとはっきりしてれば10点。

佐賀県　山口弘則

※価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いもの)を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

ソフトウェア インプレッション

Software Impression

ここまでイジってデキ良けりゃ、"スーパー"の称号つけても許す



スーパーファンタジーゾーン

MD メガドライブ	シューティング	カートリッジ
	サン電子　発売中　6800円	8メガ

いきなり的ですまないが、どーも私は"スーパー"と名の付くゲームに一種のうさん臭さを感じてしまう人である。でも、それもこれもみーんな『スーパーゼビウス』と『スーパースターフォース』が悪いのだ。『ゼビウス』は、池袋のカメラ屋で980円で安売りしていたのでつい買ってしまった。『スターフォース』はというと、これがなんと発売日当日に並んで買ってしまったほど。そして全然ピンとこない両作品のヘボい移植に、私はすっかりマイってしまっていた(涙)。ま、せっかく買ったソフトだし、それなりに楽しませてもらったけど、心の片隅に「"スーパー"って言葉にダマされないぞ」と決心を固めるモノもあったのは確かだ。

よーするにさ、"スーパー"って言葉、安易すぎて嫌いなんスよ、私。だって、ちっとも"スーパー"なデキじゃないのに、「ステージごとに美しいビジュアルシーンを入れてみました」とか、「新たにオリジナルステージを加えました」とか、それぐらいのコトでやたらと"スーパー"をつけたがるなっ！と、言いたいわけ。

ところが、"スーパー"ファミコンなるものが登場してからというもの、最近"スーパー"な名前のゲームをよく見かけるようになった。スーパーの安売りじゃないんだから、もっとネーミングを考えてくれ。ゲーム名に"スーパー"をつけるのなら、やはりそれなりのモノは出してほしいのだ。そういった意味で、この『ファンタジーゾーン』はあまり期待はしていないゲームであった。よく『スーパーうんたら』と名がついたリメイク作品は、たいがいヘンにイジられてけっきょくオリジナルの良さを失った"別のモノ"に変貌することが多かったからだ。

だが、『ファンタジーゾーン』は違っていた。キャラやBGMは変わっているが、これはまぎれもなく『ファンタジーゾーン』の世界。オリジナルの雰囲気を壊さず、よくまあここまでイジったものだと感心する。ツボを押さえた作りはまさに職人芸。もしかして、本家のセガよりも移植作を作りまくった分家のサン電子のほうがツボをわかってたりして、ねえ。

ところで、なぜいままでオリジナルに忠実な移植作を作り続けてきたサン電子がここにきて独自のアレンジを加えたものを出してきたのだろう？　おそらく、このシリーズとセガよりも長いつきあいをしてきたサン電子だからこそできたという自信のあらわれなのではないだろうか。実際、これぐらいのデキなら"スーパー"の称号をつけてあげてもいいのかもしれない。でも、世に登場するすべての"スーパー"と名付けられたゲームが中身も本当に"スーパー"なゲームにならないかぎり、私の誤解は一生解けないのである。

ロンドン小林（MSXくん）

"スーパー"という言葉が持つイメージを調査!!

SUPER－[超越した・特級の]……英和辞書で調べた"スーパー"の意味である。そこで、今回編集部の人々に"スーパー"と聞くと何を連想するか、改めて調査してみることにした。1位はやはり「おかず」、「西友」などのスーパーマーケット関係が圧倒的な支持を得た。また、ゲーム業界では、「マリオ」や「ファミコン」が上位を占めている。こうしてみると、本来の意味である2位「すごい」というイメージはしだいに薄れていることがわかる。つまり人々は"スーパー"の持つ本来の意味を失いつつあるのだ(強引)。そのほかは「タバコ」、「呼吸」など。何考えてんだあんたら。

1位	お店	12人
2位	すごいもの	5人
3位	ファミコン	4人
4位	マリオ	2人
5位	スーパーマン	2人
6位	よくわからん	2人
7位	その他	10人

これがスーパーだ



⬆これが生活用品も揃う万能のお店だ！



モンタナのサインよりもチアリーダーのパンチラ

テクモスーパーボウル

FC ファミコン	スポーツ	バックアップ カートリッジ
	テクモ　発売中　7980円	4メガ

今年のスーパーボウルはレッドスキンズの優勝で幕を閉じた。前評判では、バッファロービルズが断然優勢だなんて言われていたけれど、スポーツってのはホント、やってみなけりゃわかんないものだなあ。

ボクのお気に入りのチームはフォーティーナイナーズ。っていうか、このチーム以外はあんまり知らないのだ。さらに、ボクはアメフトのルールについてもよくわかっていない。だから、テレビでアメフトの中継を見ていても、なにがどうなっているのかわからないときが多い。ただ、あれだけ体格のいいヤツらがガツンガツンぶつかり合うのは壮観だし、あの試合中の雰囲気がなんとなく好きなのだ。ボクにとってアメフトの中継は、ある種の環境ビデオを見ることに似ているのかもしれない。

アメフトに関する認識がこの程度しかないにもかかわらず、いままでに発売されたアメフトゲームは、ほとんどあらかたプレーしてきた。普通、スポーツゲームにはその種目によって、だいたいのかたち(様式みたいなもの)が暗黙のうちに定義づけられてると思う。たとえば、野球なら『ファミスタ』みたいなかたち。テニスだったらコートを斜め上から見て、上下で打ち合うかたち。レースゲームだったら『ポールポジション』みたいなかたち……ってなふうになるんじゃないかと思う。

では、アメフトゲームはというと、これがまだ、どこのソフトハウスも模索中の段階ですって感じみたい。しかし、現在あるもののなかで、もっとも画期的でわかりやすいのが、『テクモボウル』のシステムだろう。とくに、フォーメーションの選択方法は、以後、主流になるんじゃないかな。そんな気がするので、チと検証してみよう。フォーメーションの選択は、オフェンス側もディフェンス側も、8種類表示されるおなじフォーメーションのなかから選択するのだ。つまり、ディフェンス側を中心にして考えると、8種類のフォーメーションのなかから、オフェンス側が選びそうなフォーメーションを選べばいいわけ。こうすることによって、フォーメーションの選択時に駆け引きの要素が強くなり、緊張感が増す。カードゲームみたいなものだから、アメフトがわからない人でも簡単に理解できる。これがほかのゲームでは、オフェンス側とディフェンス側の両方にそれぞれフォーメーションがある。これもディフェンス側を中心にして考えてみると、フォーメーションは数種類あるけれど、ルールに詳しくないとどれを使えばいいのかさっぱりわかんないんだな。

この『テクモボウル』の続編にあたるのが『スーパーテクモボウル』だ。前作からのシステムに改良を加え、新たな要素も盛り込んでいる意欲作だ。とくに前作と違うのは、選手ひとりひとりの能力に違いを持たせたこと。また、今回から選手名が実名になり、個人データが充実し、リアリティーあるものになった。顔のグラフィックも表示されるので、感情移入ビシバシなのだ。もちろん、毎試合ごとに個人成績が残るし、各種ランキングもたくさんあるので、みんなにいい記録を残してあげたくなっちゃうぞ。いつも大活躍してくれる選手には、つい心を許してしまい、ファミコンのキャラクター特有の〝チカチカ〟にもかかわらず、愛情をおぼえてしまうボクなのだ。

このゲームは、リアルというよりも、楽しさを追求したって感じがヒシヒシとする。いままでの、リアルさだけを追求したアメフトゲームとは違い、誰にでも遊べるように作られたゲームだと思う。ルールが複雑でよくわかんないと、アタマから思われてるジャンルだけに、これだけとっつきの良いゲームが出たのはスゴイ。『ファミスタ』的なおもしろさがあるので、このままシリーズ化して欲しいな。

よねよねすけ（メロリンQ）

テクモスーパーボウルのココがマル!!



選手データ

選手のデータが細かく設定されたことによって、おなじチームにも、スター選手とヘタッピ選手が混在する。スター選手にはガンガン働いてもらって、優勝はもちろん、個人成績のほうでもガンバってもらいましょ。



フォーメーション

ディフェンス側がオフェンス側の選んだフォーメーションとピッタンコのヤツを選ぶと、ラインバッカーたちが相手クォーターバックに怒濤のように襲いかかるのだ。サックしたときのうれしさっていったらもう最高。

ゲームバトルロイヤル

今週のタイトル **天下布武**

戦国時代をリアルに再現したシミュレーションゲーム。総勢1200人という武将の数、多彩なコマンド、史実に忠実な地形データなど、メガCDの大容量を存分に活かした作りとなっている。



ゲームアーツ 発売中 7800円

過去は過去である現在を見つめよ

鈴木ドイツ(以下鈴木) このゲームの場合どうしても『天下統一II』と比べられる宿命にあるなあ。それでもって、どっちがよくできてるかって言いがちなんだけど、それだとお互いの長所短所を挙げるのに終始するだけだと思うんだよ。

梶原製作所(以下梶原) まず見た目で、あっ似てるで終わるという。そこで、どっちが先とか考えるんじゃなくて……。

鈴木 そう、それをあえて言うのはおとなげない。『天下統一』ってゲームは歴史シミュレーションの流れのなかで、新しきスタイルを作り出したもんだから。マネとは言えないと思う。

梶原 でも、光栄の歴史シミュレーションで遊んでいた人には、新鮮な感じがあると思うんですよ。

鈴木 流れのなかで見れば、光栄のゲームを先にプレーしてから、『天下統一』みたいなやつをプレーすると、もう今後はこれだなと思うのが当然でしょ。光栄のゲームが悪いとかじゃなくて、これの次はあれみたいな時代の流れね。逆流することはないってこと。

数字といえども人間臭くありたい

梶原 軍団制度が新しいですよね。一般的なシミュレーションには大名配下の武将が戦う。ところが、このゲームでは大名の下に武将がいるのはもちろん、そのまた下に部下たちがいると。孫みたいな。それが1部隊となる。混乱するかと思ったら、プレー中は違和感なかったですね。

鈴木 軍団ってひとりの武将の下にいくつ設けられるの？

梶原 8部隊ですか。

鈴木 ひとつの城にいくつ入れるんだっけ？

梶原 上限は知りません。ちなみに『天下統一II』は3部隊まで。

鈴木 あれは少ないよね。軍団を組み替えようと思っても無理でさ。

梶原 上限はないんだけど、人間……いちおうヒューマンファクターとあちらでは呼んでいましたが、人間性を重視していると。だから一度軍団長にとりたてたら解雇することができない。たしかに、そんなことしたら、やる気なくしてどっかいっちゃいますからね。ゲームとしては解雇できたほうが便利なんだろうけど。

鈴木 そこがユニットと人間の違いってことでしょ。『天下統一II』の場合は50歳の奴をいきなり25歳の若僧の下につけたりすることもできるしね。

梶原 そんなことしたら、ふてくされてやめますよ、普通。ユニットを動かすのはあくまで作業ですけど。あと降伏、外交コマンド。戦うことなく相手を屈服させることができる。

鈴木 朝廷に貢ぎ物するコマンドもあったよね。

梶原 朝廷工作ですか？

鈴木 あれをすると、どうなるんだっけ？

梶原 官位がもらえる。同盟組むときとか有利になります。

鈴木 それでさ、ゲーム始まったばかりで小大名のときに朝廷工作とかしようとすると、「天下の笑い者になります」とか言われるんだよね。あれはおかしい。

梶原 そのへんのセリフとか、難しい漢字とか使っていて、たまに訳がわからなくて辞書引いたりしますね。また、だからこそ人間臭さっていうのが味わえたのかもしれない。

問題がわりと多い戦闘シーン

梶原 問題は戦闘シーンでしょ。

鈴木 やっぱりね。

梶原 テンポ的にサクサク進んでたのが、戦闘に入ってガクン……。

鈴木 最初からあんなに兵が減るのはおかしい。

梶原 いきなり消耗戦ですからね。

鈴木 士気の概念がうまく機能してないよね。

梶原 士気が上がるまえに兵がもういない。だから金を徴兵にしか使えない。治水開墾のほうとかにもまわしたいのに。

鈴木 だから石高から換算される兵力が足りないんだよね。100万石で10万人くらいがMAXでいいと思うんだけど、10万の兵を集めるのに、1千万石とか使うという現実があるんだな。

梶原 兵の集まりがとりあえず悪いですよね。

鈴木 というより、戦闘で兵が死にすぎるんだよ。

梶原 全国の3分の2ぐらいまで支配すると、1回負けたくらいでは大丈夫なんですけど、関東制圧したぐらいじゃまだまだ。

鈴木 それと、戦闘が機動戦重視でしょう。戦国時代の戦闘って1回陣を引いたらその陣形を変える

本願寺光佐顕如で浄土真宗法王国を目指すのもいいかも



内田専務また遊びましょう
鈴木ドイツ

先日、よーやく『天下統一II』を島津氏で終わらせた。なんだかんだダラダラと長くて面倒なだけのゲームになっちゃったようで超残念。パラメーターを増やして複雑にするだけが発展形じゃないよね。『天下布武II』には、ぜひいい意味でのシンプルさを望みたい。出るんですよね当然。期待してます。

ことはほとんど不可能なんだよね。そこいくと『天下統一II』の、1回布陣したらあとは前進か後退だけってのはある程度リアルなんだよ。

梶原　そうやって動けるだけに、いろんな戦法があるにはあるんだけど、使えるものはほとんどない。けっきょく大将を狙って突撃で終わりですから。

鈴木　次への課題だね。

梶原　あと全国マップで勢力が大きくなると、イケイケ状態になっちゃうのも賛否両論あると思う。

鈴木　デッーと進んで、敵に横から攻められて補給線が分断される危機がない。最初はジワジワいって、あるていどいくとイケイケみたいになるよね。『天下統一II』にも言えるんだけど、戦略的にハプニングがあまりない。シナリオどおりっていうか。淡々としてるというか。

リアルさをいかに追求するべきなのか

鈴木　これは全部の歴史シミュレーションにいえることなんだけど、このジャンルのゲームで起こることってかつてあったことでしょ。となると、どこまで歴史と忠実にしたほうがいいのか、どこまで自由にしたほうがいいのかというのが重要だと思うわけね。たとえば柴田勝家の武力なら10のうち、8か7ないとみんな納得しないはず。ただ、勝家の寿命が50歳までだとして、歴史どおりに死んじゃうと、プレーヤーには未来がわかっていることになる……ゲームにならんでしょ。

梶原　『天下布武』は寿命が決まってるんですよね。誤差が±5年くらいあるけど。

鈴木　だから『天下統一』みたいに戦いで負傷すると寿命が減るとか、日本の平均寿命が当時50歳くらいだから、50歳超えると死ぬ確率が増えますよとか、そういうのはある程度リアルさをふまえた上で自由としていいと思うわけ。

梶原　そのへん、もうちょっと工夫してもらいたかったですね。

鈴木　『信長の野望・武将風雲録』にしても、どんどんリアルにしようとした結果、茶器とかくだらない概念を導入している。まあ、あれはあれで、あってもいいんだよ。問題はそれがどう機能するかでさ。茶器をやるとか茶会を催すとかは上方、京都の文化に接近するための手段でしょ。あれをやったからといって、武将の文化度が上がるわけないんだよ。褒美として茶器をやるのはかまわないけど、それがすごい価値があるものとして流通するのは間違ったリアルだと思うね。

梶原　『天下布武』はリアルさという点で、いろんなものを詰め込みすぎて、それぞれがうまく消化されていないかんじがする。

鈴木　だいぶがんばってるとは思うけどね。戦闘シーンを除けばの話だけど。

さらなる進化に期待したい

鈴木　このジャンル、今後はどうなるかね。むやみにリアルさを追求してもしょうがないと思うが。

梶原　やはり茶器ですか。グレードアップした茶器とか(笑)。

鈴木　たとえば、城とか国どうしを結ぶ道を自由に作れるようにする。歴史シミュレーションの流れとして『天下統一』の先をいくとしたらそれしかないと思う。道は難しいとしても、城はぜひ。自由といっても土地があって、そこに建てますかって感じとか。

梶原　それと城を攻め落とす知謀があるといいな。内政とは違うんだけど、頭のいい戦闘っていうんですか。

鈴木　う～ん、それはあまり現実的ではないなあ。

梶原　パラメーターの設定とか要は作者の思い入れですよね。不満があったら自分で作ればいい。自分で作ってこれが俺の戦国シミュレーションだといって出す。それが一番自分で納得するはず。とりあえずいまの実力じゃプログラムできませんし、絵も描けない。

鈴木　それは、映画評論家が映画作らないのと同じだな。

梶原　こっちも雛が口あけて待ってるみたいに、こんなシミュレーションがほしいとかいってピーピー言ってるようなもんですから。

鈴木　おそらく次回作は城の数が増えるだろう。

梶原　道が太くなったり、細くなったりしますよ、きっと。

鈴木　軍団の編成はなんとかしてほしい。

梶原　人間臭さを第一にしてますから、軍団編成は。寝返るとき軍団ごと寝返ってもいいんじゃないかな。

鈴木　あとは、さっきも言ったけど、歴史におけるリアルはなにか、ゲームにおける自由とはなにかを考えて作ってほしいね。

梶原　歴史シミュレーションの永遠のテーマっすね。

今回の話題にのぼったソフト

天下統一II
システムソフト



➡パソコンの人気作『天下統一』の第2弾。その緻密な武将のパラメータ、戦闘重視のシステムなど、グラフィックなどは地味ながらも奥の深い内容にハマった者多し。

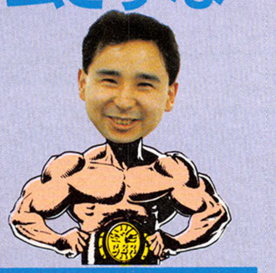


信長の野望・武将風雲録
光栄

⬅『信長の野望』シリーズ第3弾。新たに技術、文化という概念が取入れられている。スーパーファミコンを始め、多くの家庭用ゲーム機に移植されている。

メガCDの発売ソフトで唯一遊べるゲームですな

新しいハードが発売されると、機能を活かしたソフトが求められる。『天下布武』はその役目を担うべきソフトだ。また、その期待に応えられるソフトはいまのところ『天下布武』しかない。でも、よく年末に発売できたよな。本体が本体だけにそれもしょうがないけどさ。インジケーターは逆だしね(笑)。



宮路部長についていきます
梶原製作所



ONE POINT

二頭身のSDキャラが過激に格闘バトル！ 局面に応じたキャラの使い分けが攻略のポイント。

SDヒーローの格闘アクション

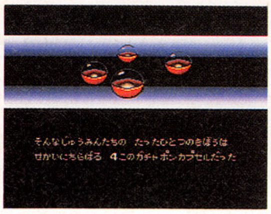
ザ・グレイトバトルⅡ ラストファイターツイン

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	バンプレスト　3月発売予定　8200円	8メガ

おなじみバンプレストのＳＤヒーローたちが大暴れする、サイドビュー型の格闘アクションゲーム。ガンダムＦ91、ライダーＲＸ、ウルトラマングレート、戦士ロアの４人を使い分け、殴る、蹴るのアクションで敵を倒していく。通常の攻撃以外にも各キャラごとに３段階の特殊攻撃が用意され、また２Ｐモードでは２体の合体攻撃が繰り出せるなど、豊富な戦闘バリエーションが楽しめるのだ。さらに戦闘内容によってストーリーが変わるマルチシナリオ方式なので、何度でも飽きずに楽しめるぞ。

ガチャポンカプセルを探し出せ！

ＳＤヒーローたちの住むＳＤネイションで環境監理システムが暴走を始め、モンスターたちが好き勝手に暴れだした。さながら無法地帯と化してしまった世界に平和を取り戻すためには、伝説のガチャポンカプセルが必要になる。このカプセルをめぐって、４人のＳＤヒーローとダークブレイン一味による激しい争奪戦が始まった。



➡世界に散らばる４個のガチャポンカプセルを集めれば、平和を取り戻せる。



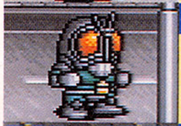
⬆カプセル探しの冒険に名乗りを上げた４人の勇敢なヒーローたち。いざ出発！

悪に立ち向かう４人のヒーローたち



ガンダムF91

SDといえばガンダム。ロボットだけに耐久力はかなり高い。しかし重量があるため動きが鈍いのが玉にキズ。ボスキャラなどHPの高い敵とじっくり戦うときに活用したい。



ライダーRX

攻撃力こそ弱いが移動スピードは4人のなかでダントツに速い。すばしこさを活かしての速攻を得意とする。HPの低いザコキャラがワラワラ出現する場面などで威力を発揮。



ウルトラマングレート

4人のなかで攻撃力が一番高い。ただし耐久力がないので、敵の攻撃が激しい場面では不利。手数の少ない敵を確実にしとめたいときに活用しよう。動きもなかなかシャープだ。



戦士ロア

能力バランスのとれたオールマイティーなキャラ。外見に似合わず動きにもキレがある。このキャラをメインに使い局面に応じて他のキャラに切り替える作戦をおすすめ。

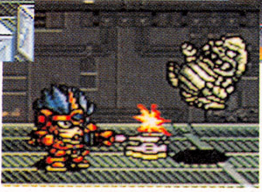
SDキャラが過激に戦うのだ

このゲームは、殴る、蹴るなどの格闘アクションが基本。ステージは横スクロール型で、画面中のすべての敵を倒すと先に進めるようになるシステムだ。４人のヒーローの切り替えは、ゲーム中ならいつでも可能。ただし４人のライフゲージは連動しているので、未使用キャラに切り替えても減ったライフ値はそのままだ。箱などに隠されているライフ回復ボトルを、こまめに取っていこう。



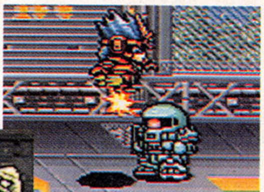
アイテム攻撃もあり

⬇剣やオノなどのアイテムも手に入る。有効に活用しよう。



箱をぶち壊せ

⬆箱のなかにはライフ回復などのアイテムが入っている。壊して取っていこう。



ジャンプキック炸裂！

⬆ジャンプとキックの複合技をマスターしておけばなにかと便利。

基本アクション

パンチ



⬆連続してジャブを当てていると最後に大きなパンチを繰り出せる。

キック



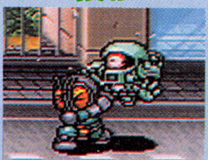
⬆キックも連続して当てていると、大蹴りを繰り出せるようになる。

ジャンプ



⬆敵の攻撃をかわすときに有効。キックとの複合技も効果的だ。

投げ



⬆相手と組み合ったときや倒れている相手には、投げ技を使える。

スライディング



⬆走りながらキックボタンを押すと、相手の足を払うことができる。

タメ打ち



⬆パンチボタンを押しっぱなしにすると、強力気合い弾を放てる。

特殊攻撃で敵を一網打尽！

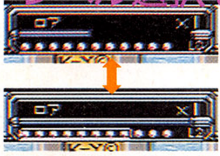
敵を倒したときなどに出現する紫色のアイテムを集めると、敵全体にダメージを与える特殊攻撃が可能になる。攻撃レベルは3段階。アイテム4個ごとに1段階レベルアップし、2段階以上になれば使用するレベルを選択することもできる。キャラによって攻撃方法が変わるのも見ものだぞ。

アイテムを集めろ！



⬅カプセルのほか、ボトルも有効なのだ。

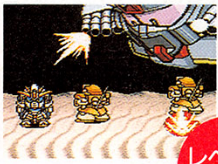
レベル選択もできる



⬅取ったアイテムの数はピンクのマークで表示。これはレベル2。

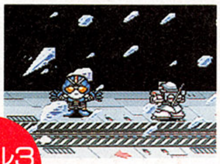
レベル3 4態

ガンダムF91



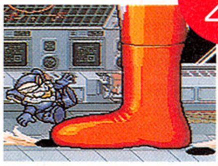
⬅最強のモビルスーツ、サイコガンダムを召喚して攻撃する。見た目、破壊力ともに圧巻なのだ。

ライダーRX



⬅バイオライダーに変身して空から氷の塊を降らせる。バイオブリザードという名の強力な技だ。

ウルトラマングレート



⬅ウルトラマンの個性がよく出ている技。巨大化してその足で敵を踏み潰してしまうのだ。効くぅー。

戦士ロア



⬅巨大なファイヤードラゴンを召喚して攻撃させる。龍がグルグル回転しながら迫ってくるのだ。

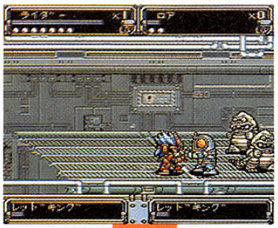
変化に富んだステージ展開

ストーリーに応じてめまぐるしく舞台が変わるのもこのゲームの特徴。しかも途中には、戦闘内容によってストーリーが分岐する部分もあり、多彩さに拍車をかける。なお、コンティニューパスワードは、ステージごとでなくストーリーの区切り部で表示されるぞ。

2Pモードはさらに過激……

このゲームのもうひとつのお楽しみが2Pモード。ふたりで1体ずつのキャラを操作し、協力して敵を倒すのだ。また、2体が組み合った状態で特殊攻撃をかけると、合体パワーによる強力な攻撃を繰り出すこともできるぞ。

手に手を取って

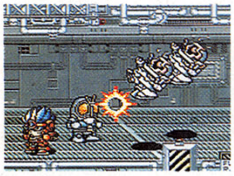


⬅まずは仲間どうしで組み合って友情を確認？

単なるケンカ

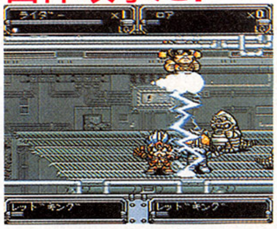


⬅こらこら、仲間割れしてどーすんの。



⬅敵が多くてもふたりいれば安心できる。

合体攻撃だ！



⬅グレイト雷くんを召喚し落雷攻撃開始。シビレルぜ。

ニューガンダムを探せ

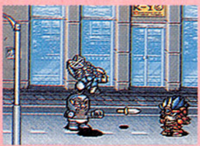
カプセルのひとつを持つニューガンダムを探しに4人は港へ。しかしカプセルは、冥王星行きの宇宙船に乗ったダークブレインの手下に奪われてしまう。



⬅槍を持って突進してくるボスのベルガダラス。うまくかわそう。



⬅傷つき倒れたニューガンダムを発見。



⬅ザコの戦闘員といえども、ナイフで攻撃してくるやつはあなどれないぞ。

宇宙船

なんとか宇宙船に追いついたものの、船内は整備不良で墜落寸前の状態。メフィラス星人を倒せばカプセルを取り戻せるが、その戦闘時間によって宇宙船の着陸先が変わってくるのだ。



⬅メフィラスの攻撃はいやらしい。短期決戦で倒せ。



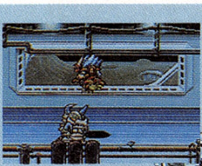




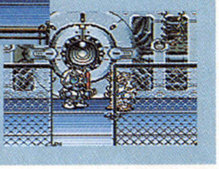
⬅ようやく1個目のカプセルを獲得。さて次の行き先は。

月面

メフィラスを速攻で倒せば宇宙船は月へと向かう。しかし着陸してみるとウルトラマンタロウが統治していたはずのステーションが破壊され、しかもウルトラの父と母の過去にも異変が…。4人はダークブレインのタイムマシンを奪う。



⬅タロウのステーション内にもモンスターがゴロゴロ。



⬅こいつを倒してタイムマシンを奪うのだ。

ジャングル

メフィラスとの戦闘に手間取るとジャングルに落ちることになってしまう。序盤は重苦しく雨が降りいかにも湿地帯という雰囲気だが、先に進むにしたがって徐々にお天気も回復するのだ。



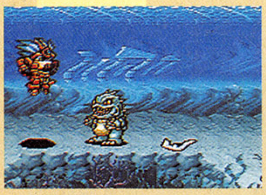
⬅変形して空中から攻撃してくるハンラビには注意。



⬅雨のあがった森での最後の敵がこの獣面鬼だ。

海底

前ステージのボス戦をまあまあのタイムでクリアーすると、舞台は海底へ。途中で武器を取れればボス攻略は楽だ。



⬅前方に武器アイテム発見。取っておきたい。



⬅海底のボス、ゴーデス。動きを止める光線を吐いてくるので十分に注意して戦おう。



ONE POINT

スタジアムの興奮をそのままに、スピード感あふれるエキサイティングなサッカーゲームが登場。

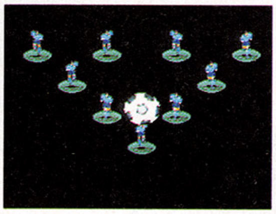
スタジアムの熱狂そのままに
ハットトリックヒーロー

SF スーパーファミコン	スポーツ	カートリッジ
	タイトー　3月27日発売　8000円	4メガ

アーケードでもおなじみのサッカーゲームが登場だ。サイドビューの画面上では8ヵ国のチームによる熱い戦いがくりひろげられるのだ。スタジアムのドヨメキやゴールのさけび声などはまさにホンモノ。選手のスピード感あふれる、ハデで多彩なアクションはかなりスゴイものがあるぞ。変わったシステムとしては、チームごとにひとりのエースストライカーを選んで、その選手を中心に試合を進めていくことだ。彼をフルに活躍させれば夢のハットトリックもユメじゃないぞ。

情熱的サッカーゲーム

このゲームは大きく分けて2種類のゲームがプレーできる。ひとつは普通の試合で、4分間のハーフタイムでプレーするぞ。もうひとつはＰＫ戦で、引き分け試合とは別にこれだけをプレーできる。どちらもハデな演出が楽しめるぞ。まずは対コンピューターの勝ち抜き戦でチャンピオンを目指し、おつぎは対戦プレーをガリガリする。これが正しいスポーツゲームの遊びかたというものなのだ。



➡ファンの歓声のなか緑のグラウンドを走る選手たち。熱い戦いが始まる。



➡オプションモードでは技の使い方を親切に画面つきで教えてくれる。

1P VS.COM



⬅コンピューター操る7チームと対戦。みごと勝ち抜いてチャンピオンを目指す。

1P VS.2P



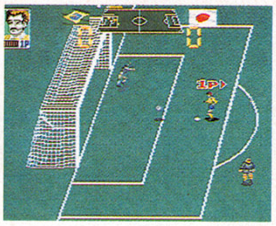
⬅ふたり対戦プレー。やはりコイツが一番燃える。相手を容赦なく打ち負かせ！

1P&2P VS.COM



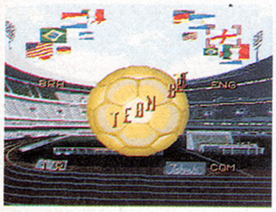
⬅1チームをふたりでプレー。なかよく力を合わせて勝ち抜き戦を戦っていこう。

PK戦イロイロ



⬅PK戦にも同じく3つのモードがある。ズバズバとゴールを決めていきたい。

お気に入りのチームを選ぼう



➡金色のサッカーボールのまわりに各チームの国旗がまわっているぞ。

プレーヤーは8ヵ国のチームから好きなチームを選ぶことができる。世界の強豪チームと日本チームとではやはり実力に差があるぞ。そうはいってもやはり日本でプレーしたくなってしまうね。

西ドイツ	実力ナンバーワンのこのチーム、統一ドイツになってますます強くなるのか。	オランダ	ヨーロッパの国々はサッカーのレベルが高い。オランダもそれに違わず強いぞ。
アルゼンチン	天才マラドーナはもはや伝説的。彼はどうなってしまうのだろうか…。	ブラジル	南米サッカーの代表ともいうべき名門チーム。ワールドカップ優勝は3回だ。
イギリス	サッカー発祥地イギリス。紳士の国にふさわしくないフーリガンは困りモノ。	アメリカ	大国アメリカもサッカーの実力はイマイチ。いかにも強そうな感じがするけど。
イタリア	前回のワールドカップ開催国。その間は国中大騒ぎでメチャ盛り上がった。	日本	プロリーグの誕生で日本も世界に通用するチームにレベルアップしてほしい。

エースストライカーにおまかせ



チームが決まったら4人のメンバーからひとり、エースストライカーを選ぶのだ。コイツがチームの中心になるぞ。ドンドンボールをまわしてやるようにしよう。きっといい働きをしてくれるハズだ。目指せハットトリック。

●ハットトリック！



⬅エースストライカーなら、ハットトリックもカンタン。

●チームの顔だ！



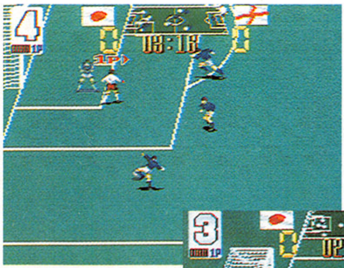
⬅試合の後には今の試合の成績が表示される。

スタジアムからナマ中継

キックオフの声で試合開始だ。選手たちはドトーのごとくフィールドをかけまわるぞ。ファールされればノタウチまわって痛がるし、ゴールを決めればハシャギまくる。なんだかミョウに人間くさいヤツらだ。愛着さえ感じてしまうぞ。スタジアムの観客のワーワーというザワメキも気持ちイイ。まさに気分はワールドカップだ。



⬆さあ試合開始。サッカーの本家本元イングランドに日本が挑戦します。世界の強豪相手にはたしてどこまでやれるのでしょうか。日本チームの活躍が期待されます。





⬆イングランドの速い動きに苦戦しております日本チーム。しかしここまでよくピンチをしのいでいます。なんとか反撃に転じて先取点がほしいところです。



⬆あっとここで日本の反則。かなりエキサイトしてきました。再三ゴールをおびやかされ、防戦一方の日本チーム。どうしてもラフプレーが目立ちます。

シュートチャンスだ!



⬆さあ日本チャンスだ。ドリブル鋭くゴールに向かっていく。ここはゼヒともチャンスをものにしたいところだ。シュートー! 決まったぁ。みごとに決まりました。

ねらえ!





ゴォール!

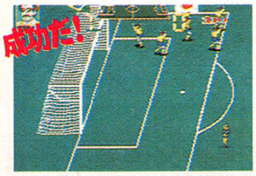




ラテン系のハイなノリ

PK戦もノリまくりだ

RK戦は普通の試合に比べれば、かなり運の要素が強いといえるだろう。また、同時にいかにキーパーの動きのウラをかくかいう心理戦でもあるのだ。そう考えるとキックはオロソカにはできない。適当に蹴ってはバチがあたるというものだ。こころして蹴るベシ。



⬅ゴールが決まってハシャギまくる選手たち。ヤッタア!



➡シュートに失敗してかけていく選手。なんだかアワレだ。

ドハデな選手たちの動きに注目!

なんといってもこのゲームのキャラクターの動きはスゴイ。シュートひとつにしてもボタンの使い分けで何種類もあるのだ。ラフプレーも多彩だったりするからオドロキだ。



⬅サッカーの魅力にこのドリブルを挙げることができるだろう。

走る! 蹴る!



⬅鋭いパスもまたサッカーの大きな魅力だ。

OH! ビューティフルプレー



⬅出ました、大技オーバーヘッドキック。ボールはゴールに一直線。



⬅キーパーはただボーゼンとボールをみつめるだけ。決まりました。

出ました! 狂乱のラフプレー



⬅オオッとおきてやぶりのパンチ攻撃。こんなのアリか?



⬅あえなくバタンキュー。こんなファールは即退場にすべきだ。

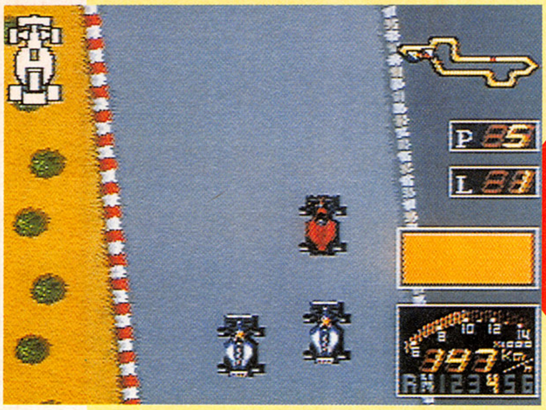
審判さんタイヘンだねえ



⬅ちょっと太めの審判さん。ジャマだよ、はやくよけてくれよ。



⬅アリャー、ふみつぶされてしまったぞ。こりゃダイジョウブ?



ONE POINT

本邦初のリアルＦ１ゲーム。３月のＦ１開幕で大興奮の人たちにぜひオススメしたい。

フジテレビオフィシャル!!
F1グランプリ

SF スーパーファミコン	レーシングゲーム	バックアップカートリッジ
	ビデオシステム　3月下旬発売予定　9700円　8メガ	

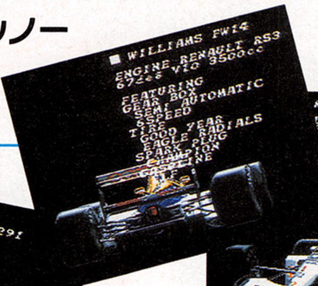
ファミコンの初期からレースゲームは根強い人気を持ち、細かいマシンセッティング、マニュアルミッションの設定、巧みなコース配置など新しいシステムを次々と取り入れて進歩してきた。ただし登場するマシンやドライバーが架空のため、いまひとつ感情移入できなかったのもたしか。しかしこの問題を一気に解決したのがこの『F1グランプリ』だ。フジテレビの許可を得て、本物のＦ１チーム名とＦ１ドライバー名を使用しており、Ｆ１ドライビングの気分が満喫できるようになっている。

テレビ中継そのままの華やかなデモグラフィックとBGMが最高!

フジテレビのＦ１中継を見ている人ならＦ１マシンのグラフィックが回転するハイパーなオープニングデモを見ただけで感激することまちがいなし。BGMはもちろんT-SQUAREの『TRUTH』だ。

ウイリアムズ・ルノー

'91年の傑作マシン。主役マクラーレンをぎりぎりまで追いつめる大活躍をした。



ハイパーだぜ



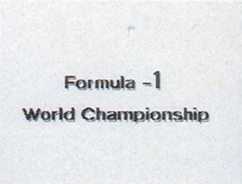


フェラーリ

⬅Ｆ１界最古参の名門チーム。グラフィックは最高にリアル。

マクラーレン・ホンダ

⬆ご存じ'91年のチャンピオンマシン。ゲームのなかでも最強チームだ。



⬅ここまでやるかね、というくらいに凝っているからうれしいね。

このロゴが目に入らぬか!



⬅このロゴが出てきたところで合成音声が「Ｆ１グランプリ」と叫んでくれるぞ。

川○ちゃんもいるよーん



⬅Ｆ１中継のいえばこの人が主人公(?)。Ｆ１オタクの教祖、川○ちゃんもアドバイザーとして登場!

チームもドライバーも本物が登場!!

セレクト画面には、18チームのシンボルマーク、34人のドライバーたちの実名と顔のグラフィックが登場。レースをうまく勝ち抜けるかどうかは選んだチームやドライバーも関係してくるが、当然プレーヤー自身のウデのほうが重要であることはいうまでもない。

ソックリ!



⬆そっくりさん大賞はネルソン・ピケ。引退というウワサもあり少々さびしい。

コースセレクト



⬅フリーランでは全16のなかから好きなコースを選択することができる。

チームセレクト

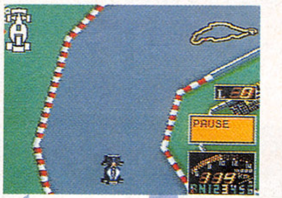


⬅あまりなじみがないかもしれないが、これが各チームのマークだ。

回転機能を使ってコースはリアルに

スーパーファミコンの回転機能を使っているのでコースはヘアピンカーブの角度まで本物に忠実に再現されている。トップビューのため横で見ている人間は目が回りそうになるかもね。

クルッとまわって



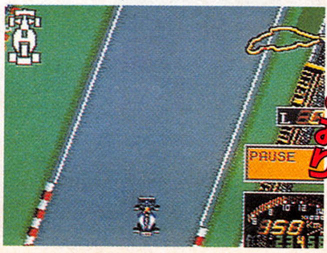
⬅ここでマシンはテールをすべらせながら回転する。

⬇すると画面も180度回転するぞ。回転機能を活かしているのだ。

ヘアピンに突入だ!

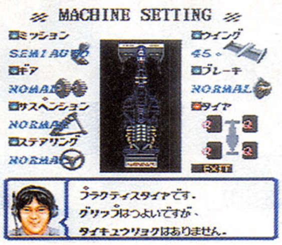


このとおり



コースに合わせてマシンセッティング

レースで上位入賞をねらうには、それぞれのコースの特徴にあわせてマシンをしっかりセッティングすることが重要。セッティングのポイントは7つ。川井ちゃんのアドバイスを参考にしながらベストのマシンを組み上げよう。

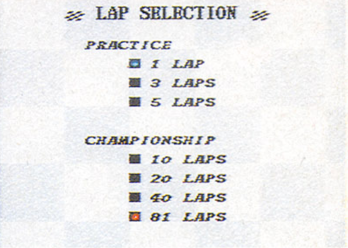


⬅なぜレポーターの川○ちゃんが？ なんて疑問は忘れよう。

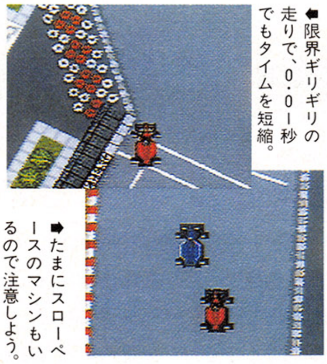
ミッション	6速のオートマかセミオートマを選択できる。セミオートマはL・Rキーでシフトチェンジをしなければならない。
ギア	ノーマルのほかに加速重視のロー、最高速重視のハイの合計3タイプがある。
サスペンション	ノーマル、曲がりやすいがタイヤを痛めやすいソフト、曲がりにくいがタイヤが傷みにくいハードの3タイプがある。
ステアリング	ノーマル、よく曲がるが安定しないライト、曲がりにくいが直進安定性が高いヘビーの3タイプが選べる。
ウイング	ノーマルの45度、最高速重視の30度、ダウンフォース重視の60度の3パターンの角度にセッティングできる。
ブレーキ	ノーマルと、ブレーキ力はあるが耐久性がおとるヘビーの2タイプがある。
タイヤ	グリップ力、耐久力によって、レイン用など5種類を用意。さらに、装着するパターンは7種類と最高に凝っている。

プラクティスを甘く見るなよ！

本選では前のグリッドにいるマシンほどスタートは有利。ということは予選でがんばって前のほうに並ばなければならない。予選は周回数が少ないので多少無理することになっても、また耐久力がおとってもかまわないから、早いタイムが出るセッティングをしよう。



⬆予選と本選の周回数はこの画面で選べる。自信がある人なら予選は1周でもオーケー。



⬅限界ギリギリの走りで、0.01秒でもタイムを短縮。

➡たまにスローペースのマシンもいるので注意しよう。

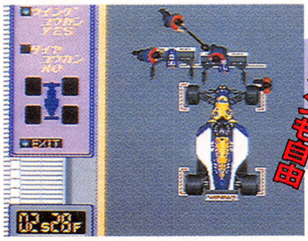
オッ！ こんなとこにも見おぼえのある画面が！



⬆予選結果は…、これまたテレビ中継そっくりな画面が用意されているのだ。

泣くも笑うも結果次第！ 本番レースはとってもシビアなのだ

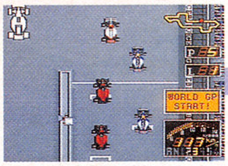
予選順位にしたがってグリッドにならび、グリーンシグナルとともにスタート！ 予選とはちがい、慎重に走りが必要だ。本選の周回数はサーキットによってちがうが、それぞれ4種類選べる。完走するのも至難の技だが、F1通を自認する人ならぜひMAXを選びたい。



ピットインも自由

⬆ダメージを受けた場合、残り周回数が多ければピットインする必要もある。

スタート

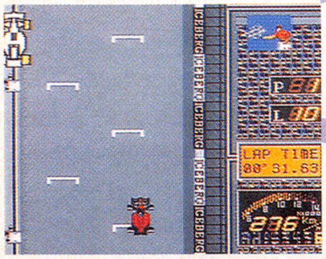


➡各マシン一斉にスタート。画面処理が重くなり、操作性が悪くなるので注意。



⬅ライバルのマシンを抜くタイミングが重要だ。

チェッカーフラッグだ



⬆そしてチェッカーフラッグ！ ちゃんと旗をふっているグラフィックも出るぞ。

そして結果発表

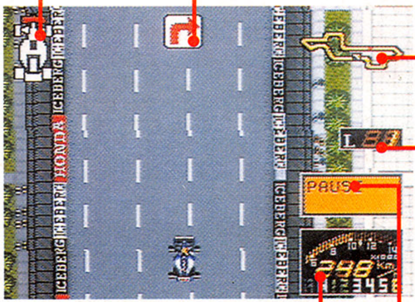


⬆レース順位の結果とドライバーズポイントの結果発表。背景の夕焼けが美しい。

重要な情報はすべて画面中に表示

ダメージチェック
マシンがダメージを受けると、ダメージの店合によって、黄→赤→赤い点滅の順に色が変わる。もっともダメージを受けるのはフロントウイウングとタイヤだけだが。

コーナーリング方向
コーナーやシケインが近づくと曲がる方向や角度を大まかに教えてくれる。ただしこれはコースをだいたい覚えていて、はじめて役に立つシステムなのだ。



全体マップ
自分がコースのどこを走っているか教えてくれるが、あまり見る余裕はない。

ラップ数
現在の周回数がわかる。ペース配分やピットインの時期を考える参考にしよう。

メーター類
速度、エンジン回転数、ギアの位置がわかる。セミオートマを使う場合はとくに重要だ。また各コーナーをどのくらいの速度でまわれるかもチェックしておこう。

メッセージ画面
ラップタイムのほかにも、誰かがリタイアしたなど現在の状況を教えてくれる。またマシンのダメージが大きいとピットインの指示も出してくれるのだ。



ONE POINT
前作同様の激しさを受け継ぐバリバリのシューティングゲーム。良く練られたストーリーもマル。

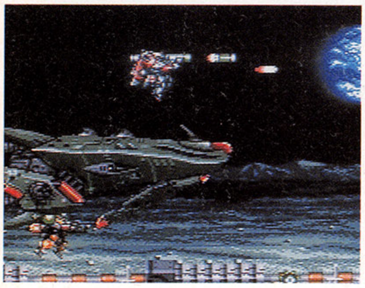
帰ってきたハードシューティング
スプリガンmark2

前作『精霊戦士スプリガン』もかなり激しいシューティングゲームだったけど、今回も負けず劣らずイキまくってるのだ。前作はたてスクロールだったけど、今回は横スクロールへと変更されているぞ。このゲームのウリは、なんと言ってもカッコイイストーリーとCD-ROMならではの美しくイカしたビジュアルシーンなのだ。もちろん、ところどころで声優さんがしゃべりまくるようになっている。ちなみにこれ、シューティングゲームを作らせたら宇宙一のコンパイルが製作を担当しているのだ。

PC PCエンジン	シューティング	スーパーCD・ROM^2
	ナグザット　4月下旬発売　価格未定	

地球が危ないっ！





地球上の人口の爆発的増加のため、宇宙での生活を余儀なくされた各超大国は、スペースコロニーの建造とともに、火星への移住計画を進めていた。それぞれの国の協力により火星移住計画テラフォームプロジェクトは30年で終了。その計画から10年たって、安住の地であったはずの火星もすでに人口は2億人を超えた。さらにA国とS国の2大国が、火星の領土権を巡る戦争へと突入しようとしていた。そんな地球人の横暴な態度に火星の住民たちが反旗を翻した。地球軍対火星軍の激突である。

スプリガンがパワーアップ

主人公グレッグが最初に搭乗しているのが、バーソロミューという機体。いわゆる旧型のアームドアーマー。スプリガンmark2 に乗り換えてからは、いろんな武器を装備できる。自機は、Ⅰボタンを押すと前後の向きを変えられるぞ。



⬅この人が主人公。ちょっと熱血野郎なんだってさ。

バーソロミュー



⬅まだ使えないことはないが、いかんせん古い。

スプリガンmark2



⬅最新鋭のアームドアーマーだけあってツヨイのだ。

多彩なるウェポン

武器は、何種類かでひとつのパックになっていて、各ステージの最初で選ぶことができる。ステージが進むことによって、選べるパックの数が増えていくのだ。ゲーム中でも、セレクトボタンで選択できるぞ。



⬆セレクトボタンで選んだ武器が、このウインドーのなかに表示されるぞ。

バーソロミュー

旧型アームドアーマーの武器だけあり、威力はちょっと弱い。でも最初はこれでガマン。そのうちラクになるさ。

B・キャノン



➡バーソロミュー用の通常兵器なのだ。

B・セイバー



➡剣先からビームフィールドを出す。

ホーミング・M



⬅ホーミングミサイルを発射できるぞ。

R・ボンバー



⬅敵の近くで爆発するバズーカ砲だ。

スプリガンmark2

ここに紹介したのが、基本的なmark2の武器の数々だ。

P・セイバー



➡B・セイバーの強力版。

2・キャノン



⬅mark2 の標準武器なのだ。

ツイン・M



⬅敵を追尾していくミサイル。

B・スマート



⬅敵を貫通する強力なレーザー。

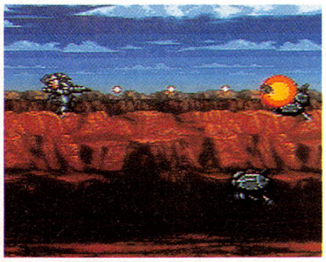
P・ボンバー



➡R・ボンバーが強くなるとこれ。

STAGE1

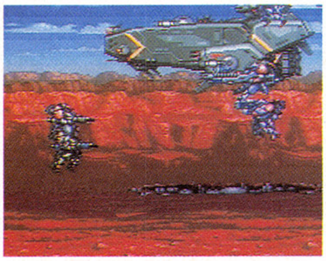
最初の舞台は火星なのだ。最初といっても敵の攻撃は、結構えげつないので油断せぬよーに。ステージ1では、同じA国のパイロットであるマービィが裏切るのだ。



⬆サクサク敵を蹴散らしていけ。ここで操作方法に慣れておけばよいかもね。

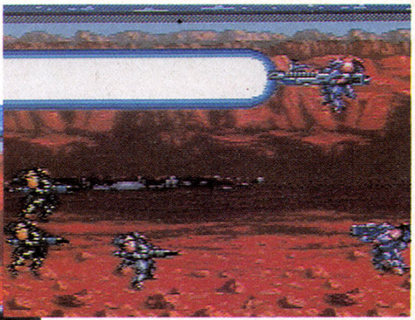


⬆味方の戦艦の様子がヘン。内部で何かあったのか。グレッグたちを攻撃するぞ。



⬆するとなかから新型スプリガンが3機出てきた。強奪しようとしているらしい。

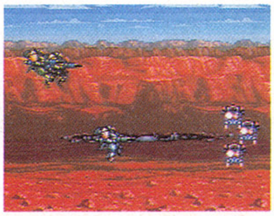
➡そのなかの1機には、仲間のマービィが乗っていて発砲してくる。



⬇マービィたちは何か企んでいるようだ。いったいなぜだ……？



➡一定の程度ダメージを与えると逃げていくのだ。



⬇マービィたちが逃げていったほうから砲撃が。仲間の基地のはずなのになぜ？

謎の攻撃だ！

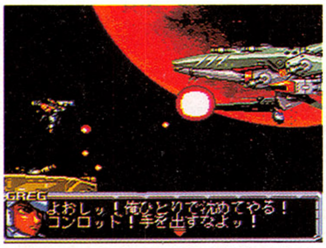


STAGE2

火星での戦闘に勝利したグレッグたちは、一度地球へと帰還することにした。しかし、帰還途中でも火星軍との戦闘になる。敵のボスのクネクネした動きは笑える。

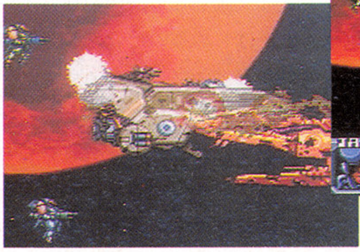
⬇同僚のコンロッドとともに隕石群のなかに入る。この先には何があるのか？





⬆敵が編隊で現れてくる。武器の消費も激しくなってくる。ちょっとツライぞ。

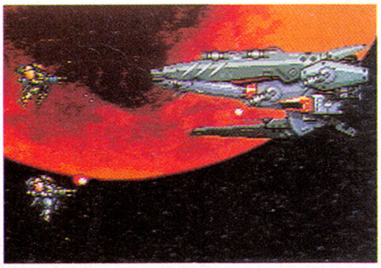
⬇なんと味方の戦艦が、敵の中ボスを体当りして倒してくれた。壮絶な最期だ。



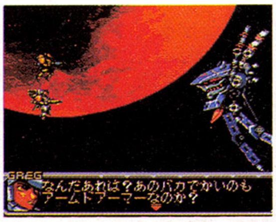


⬆敵のパイロット、ジャーバスが言ってることが火星住民の望んでいること。

➡この中ボスを倒してどんどん進んでいく。大きな星が見えるぞ。



⬇感傷にふけってると突然、ステージのボスが現れた！　デカイぞ。





⬆しかしそのジャーバスもグレッグたちにアッサリ倒された……。

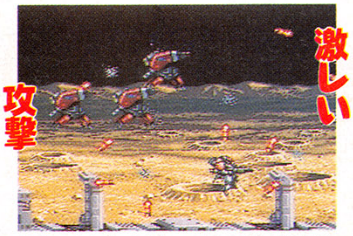
STAGE3

火星軍の攻撃の激しさに、さすがのバーソロミューでも歯が立たなくなってきた。地球軍の月面基地も陥落寸前。ここでは、基地から射出される新しいアームドアーマーに乗り換える。それがスプリガンmark2だ！



⬅月面での戦い。そろそろ今の機体では限界に近い。

激しい攻撃



⬆ホントにヤバくなってきたぞ。味方機もどんどんやられていってしまうのだ。

やられたっ



⬆そしてついには自分の乗っている、バーソロミューまでも被弾してしまった！

⬇そこへ天……、月の助けだ！　月面基地の仲間がmark2を射出してくれた。

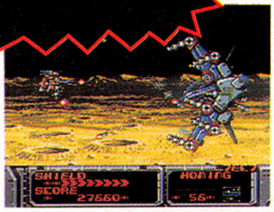


⬇ついにスプリガンmark2に乗り込んだぜぇ！　バキバキ撃ち落としたるぅ。

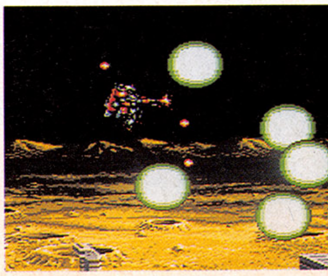


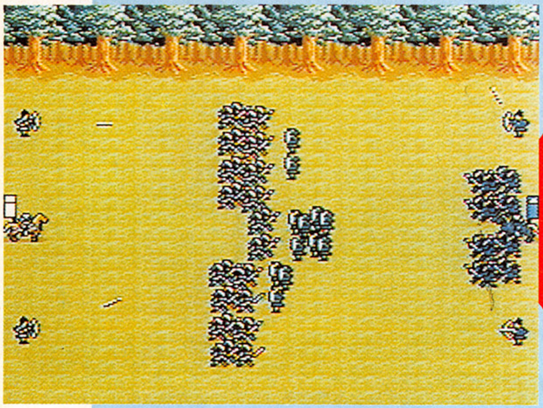


⬅mark2が変形したところ。



➡出た！　こいつがここのボス。





ONE POINT

源平合戦の時代を舞台にした、珍しいシミュレーションゲーム。もともとの製作者はなんと外人。

ハラキリ戦国シミュレーション!
ライジング・サン

PCエンジン	シミュレーション	CD-ROM
	ビクター音楽産業 3月13日発売 7800円	

このソフトは、平安末期の源氏と平家の争いをもとに作られたシミュレーションゲーム。源平合戦といえば、誰でも思いだすのが京の五条の源義経。でも実際の歴史では、義経の兄である源頼朝や敵方である平清盛も重要なキャラクターだったのだ。

このゲームでもそこのところを考慮して、プレーヤーは頼朝、義経、清盛の3人のなかから好きなひとりを選んでプレーできるようになっている。またリアルタイムで時間が経過したり、戦闘にアクションを取り入れたりと、臨場感もたっぷりだぞ。

今こそ、武士の時代の夜明け!

ゲーム開始後3人のプレーヤーキャラクターのなかのひとりを選ぶと、続いてオープニングアニメが始まる。ここでそれぞれの目的が説明されるわけだが、それはまさに三者三様。頼朝は亡き父の仇を討ち、源氏の覇権を取り戻すために。義経は挙兵した兄を助けるために。清盛は邪魔な源氏一族を滅ぼし、自分の孫の安徳天皇を正式な天皇として即位させるために戦いはじめるのだ。ここで大事なのが安徳天皇の存在。完全にゲームに勝利するためには、この安徳天皇がいる摂津城を所持していなければならないのだ。そしてさらに、安徳天皇が正式な天皇であることを証明する3種の神器も必要になってくるぞ。源氏軍でプレーする人はつらい戦いになりそうだ。



⬆頼朝の難易度は中程度。自軍の武将は最初6人いる。

⬇義経の最初の武将は自分ひとり! 難易度高いぞ。



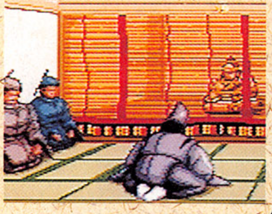


⬆最初から武将が8人もそろっている清盛。楽勝!?

歴史的背景

源平の長い戦いのきっかけとなったのは、皇族どうしの権力争いから始まった保元の乱。この戦いで活躍し政治力を手に入れた清盛は、対抗勢力の源氏一族を滅ぼそうとしたのである。清盛はそのために平治の乱を引き起こし、源氏に壊滅的な打撃を与えたが、当時12歳だった頼朝は生きのびて、のちに弟義経らとともに叛旗をひるがえすことになる。





白熱のリアルタイムシミュレーションだ!

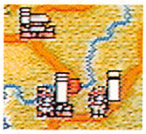
いったんゲームが始まりマップ画面になったが最後、時間が容赦なく流れはじめる。これが、このゲームの特徴のひとつリアルタイムシステムだ。こちらが考えている間にも敵は刻々とその位置を変え、攻撃を仕掛けてくるし、自軍の回復や補給も時間がたたないと完了しない。だいたい10秒でゲームの中での1日が過ぎるので、それを計算に入れ、一歩さきを読んだ戦略が必要になってくるぞ。



⬆敵軍の動きを、ウインドーでよく確認しよう。



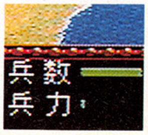
⬆あ～間に合わないっ!! 一瞬の遅れが死を招く。



●リアルタイム移動
武将の移動はリアルタイム。目的地につくまでのタイムラグを計算しないとひどい目に会うぞ。



●リアルタイム補給
兵の補給もリアルタイム。全滅寸前の部隊を回復させるには、ひと月近くもかかる。無理は控え目に。



●リアルタイムへとへと
移動中はリアルタイムで兵力が減っていく。長い距離を移動するときにはこまめに城・町に寄ろう。

◀ここがリアルタイム▶

リアルタイムで過ぎていく時間は、武将たちの動き以外からも知ることができるぞ。背景の日本地図をよく見ていると、左下に表示されている日付の経過にともなって、マップ画面中にもしっかりと四季の変化が現われるのだ。こんな細かい演出が、うれしいよね。

季節はめぐる

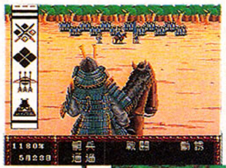




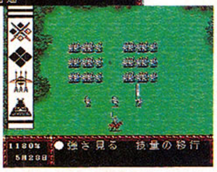
➡いつの間にか一面の冬げしき。

大興奮！ これが戦闘シーンだ！

このゲームのもうひとつの特徴は、バラエティー豊かな戦闘シーン。戦闘に突入する状況によって、合計５つのパターンに分けられているのだ。しかもそのうち４種類は、自分で実際にキャラクターを操作するアクションゲームになっている。自分の思うままに馬をあやつり、剣をふるって、本物の武士さながらに敵を倒していけるぞ。



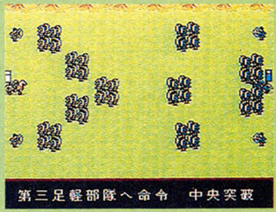
⬅戦闘が可能な場合、戦うか無視するかを選択できる。



➡アクションの難易度は武将の強さによって変化する。

合 戦　力と力のドツき合い！

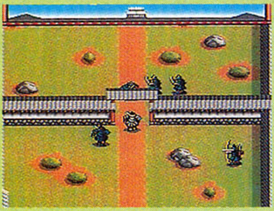
合戦は、敵の部隊と城以外の場所で接触したときに起こるもので、戦闘方法はたいへんシンプル。各武将は５つの足軽部隊と２つの弓矢部隊を持っているので、それぞれの部隊に中央突破や左翼展開などの戦闘方法を指示するだけだ。あとは黙って見ていれば、歩兵たちがかってに戦ってくれる。途中で指示を変更することもできるので、柔軟な作戦行動が可能なのだ。



➡戦力を一ヵ所に集中させるのが基本の戦法。

城攻め　本丸目指してつき進め

敵の城を占領しようとすると始まる戦闘モード。プレーヤーは武将ひとりを操作して迷路のような城に入りこみ、制限時間内に城の本丸までたどり着かなくてはいけない。この武将は部隊全体の象徴なので、敵からダメージを受けると自軍の兵がひとりふたりと減っていってしまうぞ。兵の数が多いほど制限時間も長くなるので、できるだけ多人数で攻めこもう。



➡一回目はまず成功しないぞ。マップを作ろう。

防 戦　ロビンフッドも真っ青

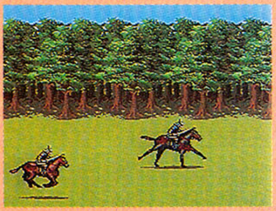
城攻めとは逆に敵に攻めこまれたときに始まる戦闘モード。プレーヤーは城の窓から矢を射って、侵入してくる敵兵を倒さなければならない。ゲームの終了後、侵入した敵兵と城の守備隊との戦いはコンピューターで処理されるので、できるだけ討ちもらさず倒しておかないと、城は占領されてしまう。弓術レベルが高い武将が城にいると、照準の動く速度が速くなるぞ。



⬅敵の動きと矢がとどく時間を計算に入れて討て。

馬追い　刀を振りあげ大追跡！

合戦ではたとえ敵を全滅させても総大将は必ず逃げ出してしまう。そんなときに始まるのがこの馬追いだ。プレーヤーは馬に乗った武将を操作し、逃げる敵の大将を追撃するのだ。障害物を避け、立ちふさがる足軽を倒していくと、そのうち敵の大将が乗る馬が見えてくるから、後ろから近づいて刀で斬り倒そう。でも接近が下手だと気づかれて逃げられてしまうぞ。



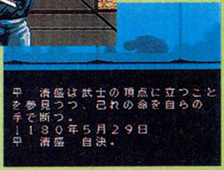
⬅敵のナナメ後ろから近づくと成功しやすいぞ。

忍者アタック　強襲！ 非情の暗殺者!!

ゲーム中、敵の忍者が突然プレーヤーを暗殺しにやってくることがある。それが忍者アタックだ。忍者が投げる手裏剣を刀ではねかえし、逆に相手を倒すのだ。うまく撃退すると、忍者を送りこんだ武将は、武士道に反したとして切腹してしまう。この切腹ルールはプレーヤーにも適用されるぞ。



⬅じわじわ迫ってくる忍者は怖い。やめてぇ～っ。



➡襲撃に失敗して切腹の図。卑怯な手口もほどほどにね。

はたして歴史は変えられるか!?

実際の歴史上では、源氏と平家の戦いは予想をはるかに超えて続いたのち、ついには1175年の壇の浦の合戦を最後に、源氏が平家を滅ぼして終わりを告げた。しかしこのゲームでは、結末はそう単純なものではない。最初に３人のキャラクターが選べるということは、結末も最低で３通りあるということだ。プレーヤーによっては、半年で平家を滅ぼしてしまう人もいるだろうし、清盛でプレーした人はみごと源氏を撃退しているかもしれない。どんな風に歴史が変わっていくのか。それはプレーヤー次第としか言いようがないのだ。使うキャラクターをいろいろ替えて、いくつエンディングが見られるかを試したりもできるぞ。そう『ライジング・サン』はマルチエンディングだったのだ。



➡義経は頼朝に殺されるのが歴史上の事実だが。



⬅安徳天皇も壇の浦で死なずにすむのだろうか？

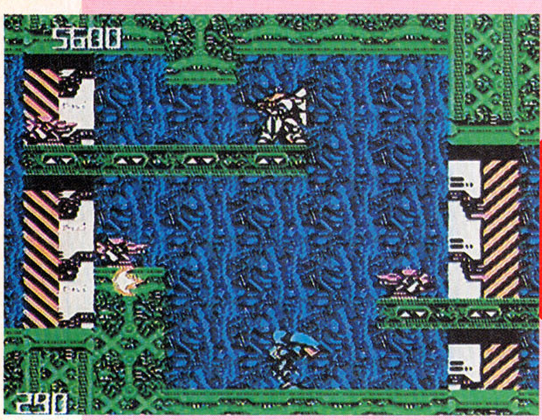
●マルチエンディングとは●

このゲームの場合主役が３人いるんだから、エンディングが複数あって当たり前だというアナタ。まだまだ甘い！ 頼朝を選んだ場合、途中経過によっては最初に言った勝利条件を満たしても、ゲームが終わらず新たな目標が出現することがあるのだ。ね、マルチでしょ。



⬇清盛がいちばん楽に最後まで行ける。

⬆義経の場合かならず新しい目標が出現。



ONE POINT

独自のシステム、重力反転を採用した、横スクロールの本格シューティングアクションなのだ。

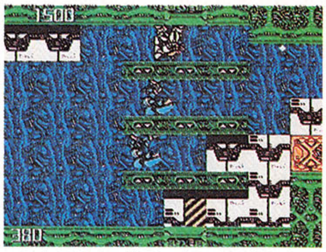
アクションの新境地だ
重力装甲メタルストーム

根強い人気のロボットもの戦闘アクションだけど、こいつはそこらのゲームとはひと味違うぞ。ポイントとなるのは、重力反転という独自のシステムだ。床からジャンプする通常のシステムから、重力反転で上下が一転、天井を歩き床に向かってジャンプするという奇妙な感覚。なんとも不思議な魅力を秘めたゲームなのだ。アクションゲームはジャンプしたときの重力感が決め手、とよく言われるけど、こいつは硬派なアクションゲームマニアでも一目置くこと間違いなしの秀作だぞ。

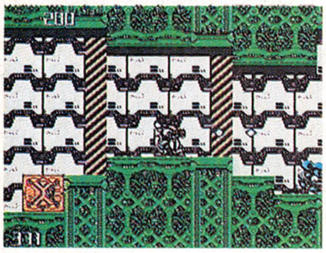
FC ファミコン	アクション	カートリッジ
	アイレム　4月24日発売　6500円	3メガ

新境地"重力反転"が気持ちイイ

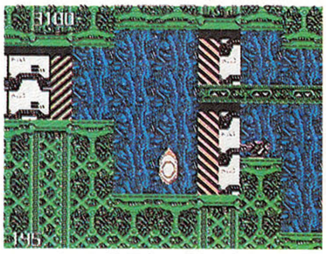
重力反転のシステムは、おぼえてしまえばごく簡単。床にいるときは上方向、天井にいるときは下方向に✚ボタンを押しながら、ジャンプボタンを押すだけ。いつでも、何度でも、自由に使える。ただし一度反転を始めたら、反対側の床や天井につくまで再反転することはできないぞ。



⬆重力反転中の様子。なんと天井を歩いている。ジャンプは下に向かってするぞ。



⬆こうして見ると、よくあるアクションゲームのパターンか？　……、しかし。

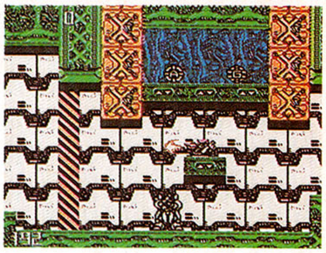


⬆Gアタック使用中の重力反転シーン。テンポよくこれを繰り返すのだ。

パワーアップを使いこなせ

ポイントとなるのは重力反転システムだけじゃないぞ。状況に合わせたパワーアップアイテムを選ぶことも重要なのだ。一度にひとつずつしか装備できないとはいえ、あるとないとでは大違い。ショットの攻撃力とともに、攻撃範囲をも広げるパワーブラスターを始めとして、便利なアイテムが揃っている。

さらに面白いのは、パワーアップが、そのままアクションに結びついている点だ。例えば敵の通常弾をはじくシールドは、✚ボタンを押した方向のみ有効で、ミスするまではいくら弾を受けても目減りするようなことはない。またGアタックは、重力反転中無敵状態になるという、このゲームならではのアクション性豊かなパワーアップ。こいつは熱いぜ！



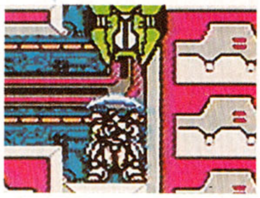
⬆パワーアップアイテムがふたつ並んで置かれている。どっちを取るかで今後の展開も変わってくるかも知れないぞ。

パワーブラスター



⬅破壊力の大きさはやっぱり魅力。基本だな。

シールド



⬅楯のように使うが、レーザーは防げないのだ。

Gアタック



⬅いちばんユニークなアイテム。体当たり攻撃だ。

アーマー



⬅これは他と併用できる。1ミスしても大丈夫だぞ。

惑星破壊を止めろ!!

宇宙進出を始めた人類は、太陽系の辺境にまで前線を進め、冥王星に惑星破壊砲を備えるまでになった。ところがこの惑星破壊砲のコンピューターが暴走、海王星の前線基地破壊後、今度は照準を地球に合わせてきた。自爆装置もコントロール不能となった今、地球を救うには基地に潜入し、中央の自爆装置を直接作動させるほかない。そこで重大任務を与えられたのが、重機動歩兵ストームガンナームを駆る、グレッグ中尉だ。



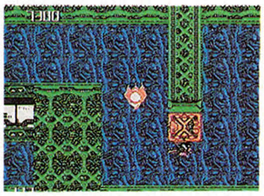
⬅これが太陽系前線基地メガデス。右の目玉が惑星破壊砲なのだ。



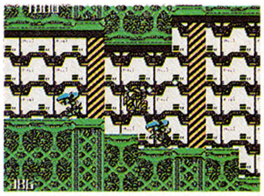
➡次の照準はなんと地球に！　このまま地球は滅んでしまうのか!?

前半3ステージをお見せしちゃおう！

ゲームシステムの凝り具合ばかりを説明していると「難しいゲームなのかな？」と思ってしまう人もいそうだね。だけどご安心を。難易度はそこそこに抑えられ、ステージごとに難しくなっていくバランスもごくごく自然だ。各ステージは、重力反転システムを利用した仕掛けとアイデアでいっぱい。このゲームならではの楽しみを満喫させてくれるぞ。



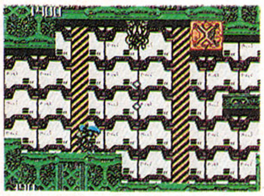
➡どこで重力反転を使うか、それが問題だ。



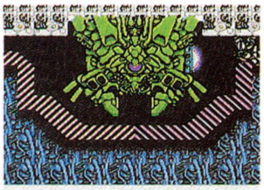
➡敵の動きは複雑ではないから安心ね。

STAGE 1

ステージ1は、どんなゲームだって小手調べの段階。まずは重力反転の楽しさを思う存分に味わって、操作に慣れることを心がけよう。とくに、重力反転とただのジャンプの使い分けに注意すること。トゲの生えた天井に向かって重力反転なんかしたら、ただの自殺行為だぞ。ステージ1でのポイントは、強いて言えば、前方の段差に立つ固定砲台の攻略かな。前方正面からは決して狙わずに、重力反転を使って真上か真下の安全地帯に立つようにするのだ。Gアタックさえ取っていれば、動く敵に対してもこのテクニックが有効だぞ。ま、最初はボスもあんまり強くないから気楽に行こう。



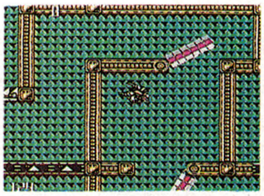
⬅天井から敵を攻撃する楽しさ。やめられんなあ。



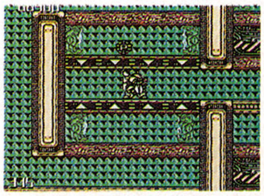
⬅最初のボス。重力反転して横から攻めるといい。

STAGE 2

こちらの重力反転に反応して開閉するシャッターの仕掛けが迷路を作り出している、ややパズル的なステージだ。ここでは普通のザコキャラは登場せず、トラップ的な敵ばかり。だからこそ、よけいにパターンをおぼえての攻略が重要になるのだ。とくに、左右からはさみつけてくるトラップに注意。当たり判定がシビアなのだ。なるべくトラップの中央を通過しよう。



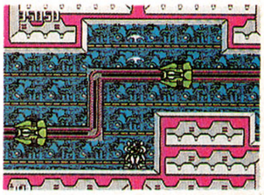
➡この赤いシャッターが、回転して開閉するのだ。



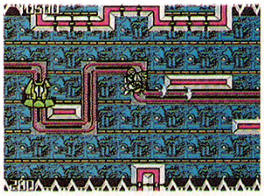
⬅はさまれるとアウトだ。真ん中から抜けて行こう。

STAGE 3

ステージ全体に軌道が敷かれていて、その上を周期的に移動砲台が走ってくるステージ。これも、重力反転を駆使して、いかに砲台の軌道を避けながら進むか、がポイントとなる。また、トゲの床、トゲの天井が多いのも特徴だ。うっかり重力反転すると、自らトゲのなかに突っ込んでしまうことも珍しくない。このあたりから、攻略に計算が必要になってくるぞ。



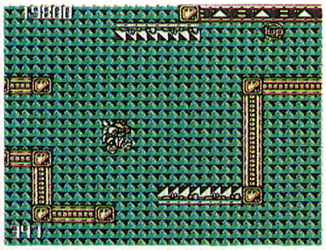
➡軌道上を、敵のマシンが突っ走ってくるのだ。



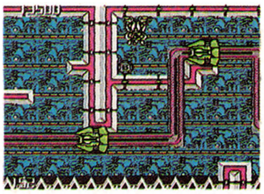
⬅重力反転とジャンプの使い分けが重要になるぞ。

エキストラアイテムもあり！

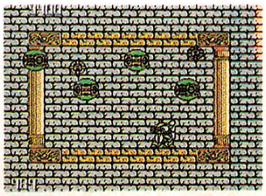
さて、ステージ上には、パワーアップアイテム以外のアイテムが落ちていることもある。これらのエキストラアイテムについてもざっと説明しておこう。まず、得点+5000点のボーナス。それから画面上の敵を全滅させるクラッシュ。制限時間を延長させるエキストラタイムに、1UPだってあるぞ。



⬆ボーナスアイテムは割とよく落ちている。拾っておこう。



➡1UPは、やっぱり取りにくいところにあるぞ。



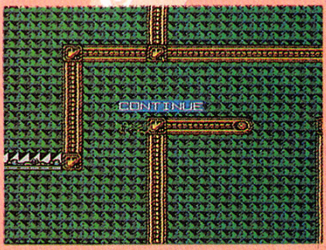
⬅見つけたら何でも取るのではなく確認してから。

コンティニューとパスワード

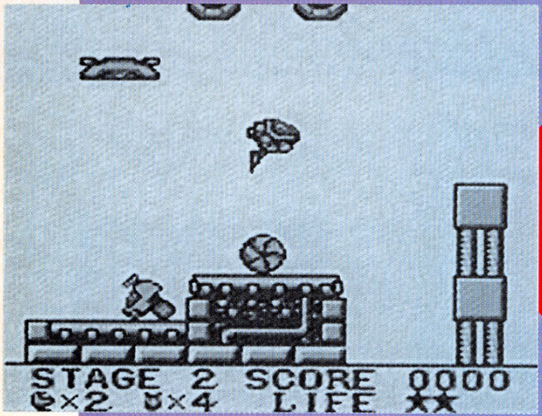
このゲームのコンティニュー&パスワードのシステムは、独自の親切設計。まず、残機数の範囲内でのミスでは、持っていたパワーアップアイテムがそのまま保持されるという点（コンティニューすると、初期設定からやり直し）。それから、パスワードがゲームオーバー時ではなく、ステージクリアー時に表示されるという点。しかもパスワードは残機数やパワーアップまで記憶してくれるから、有利な状況からの再挑戦ができるというわけだね。うーん、親切だ。



⬆ステージクリアー時には、パスワード表示する。全部メモしておくように。



⬆コンティニューだとさすがにパワーアップはなくなる。だけど回数はフリーだ。



ONE POINT

プレーヤーは、命綱を持ったロボット。その命綱とジャンプを駆使してコロニー内を進むのだ。

クリアーのカギは"命綱"
ラブルセイバーII

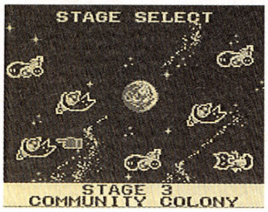
GB ゲームボーイ	アクション	カートリッジ
	キングレコード　3月6日発売　3800円[込]　512キロ	

スペースコロニー内部に潜む敵ロボットを倒しながら、各コロニーで隠れたボスを倒すゲームだ。プレーヤーの操るマックス・ロボは、吸盤型の命綱を装備している。そのおかげで、足場のないところに落ちてしまっても、天井に命綱が届けばプレーヤーはアウトにならない。それだけでなく、天井にぶら下がって敵を攻撃したりと、状況に応じていろいろ使えるのだ。また、プレーヤーがミスをしてもあるアイテムがあればプレーヤーを助けてくれる、オートヘルプ・システムも搭載しているぞ。

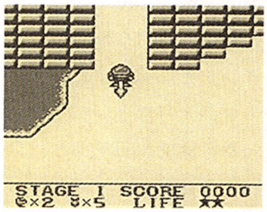
舞台はスペースコロニー

マックス・ロボが戦う舞台は、7つのスペースコロニーだ。最初の3つのコロニーは、どこから攻略するかはプレーヤーが自由に選ぶことができるのだ。

各コロニーは、それぞれ地形やクリアー条件が違っている。特徴をつかんできたら得意なところから始めるといいだろう。クリアーしたコロニーはマップ上に今までとは違う形で表示されて、攻略していないコロニーと区別できるぞ。



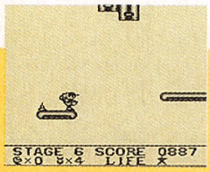
⬅これが舞台となる宇宙コロニーの配置全体マップだ。



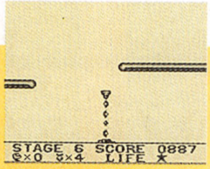
➡コロニーの入り口から下降してきてスタートするぞ。

オートヘルプ・システム

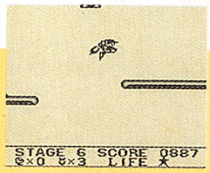
オートヘルプ・システムというのは、簡単に言えばプレーヤーのピンチを助けてくれるありがたいシステムなのだ。とはいっても、敵の弾に当たったら、毎度毎度体力を回復してくれるなんてムシのいいものじゃない。助けてもらうには、当然代償となるものが必要なのだ。また、ピンチはピンチでも、助けてもらえる状況というのは、プレーヤーが足場を失って画面外に落ちてしまったときだけだ。それだけとはいえ、命綱が天井に届かずに落下というのはよくあるケース。とにかく助かるのだ。そして、代償になるのはジェットというアイテム。これはオートヘルプの回数だと思ってもらえばいい。



⬆右側の足場に移りたい。ちょっとムリそうだけど…



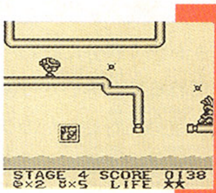
⬆やっぱりダメなのね〜。そして奈落の底へ……。



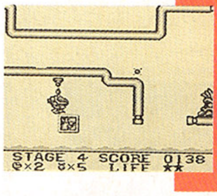
⬆ところが、ジェットを持っていれば助かるのだ。

マックス・ロボのアクション

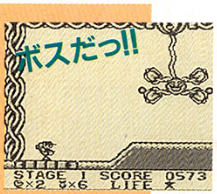
マックス・ロボのアクションは多彩。これも一重に命綱アクションのおかげだが、それにしても多彩なのだ。ウリウリやってると、それだけで十分楽しいのだ。いろんなウリウリを研究するべし。



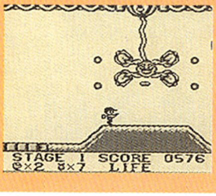
⬅この下にあるアイテムは、水に落ちないで取れる。とりあえず、一度は落ちてみよう。



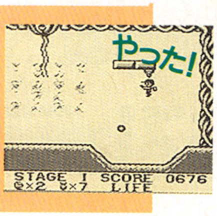
⬅アイテムを取る寸前に、今降りた足場に向かって命綱を発射すれば、無事元に戻れるぞ。



⬅複雑なマップを抜けると、いよいよコロニーのボスが登場。攻撃の準備はいいか?



⬅ボスの弱点は頭みたいだ。が、この位置で攻撃するのはちょっとコワイ。ムズカシー。

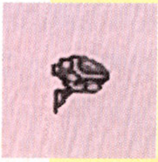


⬅左手に天井を見つけた。命綱を使って宙に浮けば、簡単にボスの弱点を直撃。やったね。

マックス・ロボの3態形

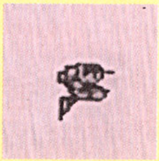
プレーヤーのマックス・ロボには搭乗員がいる。ロボットはダメージを受けるごとに装甲がはがれて、最終的に搭乗員だけが戦うことになる。搭乗員がダメージを受けるとアウトになるぞ。

第1態形



⬆最初はこのロボットの形。ノーダメージってやつだね。

第2態形



⬆一度敵に触れたり、敵の弾に当たると、装甲がはがれるのだ。

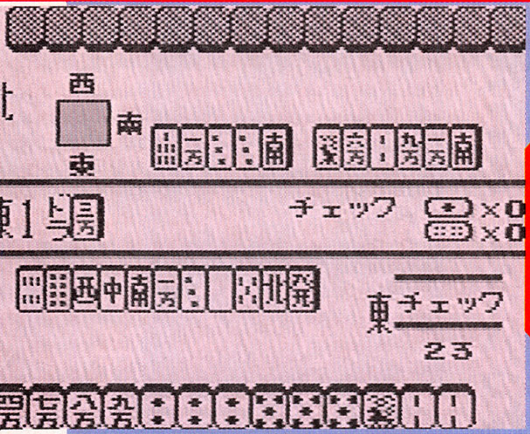
第3態形



⬆そしてロボットが破壊される。非常に心細い。怖いヨー。

とほほ





ONE POINT

ゲームボーイの特徴を活かした4人打ち麻雀ソフト。とっても役に立つ点数計算モードもある。

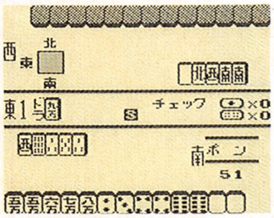
本格派の麻雀ソフト
雀四郎

GB ゲームボーイ	テーブルゲーム	カートリッジ
	サミー　3月27日発売　3800円[込]	512キロ

さあさあ麻雀ファンの皆さん待望の、4人打ちができるソフトがまたまた登場だよ～ん。これまでのソフトはふたり対戦型がほとんどで、ポンやチー、ツモなどが、実際と違っていたけど、これは本物の麻雀と同じになっている。もちろん、ひとりから4人まで何人でも参加できるぞ。それから、ルールはだいたいわかるけど点数計算はちょっと、というビギナーのプレーヤーにとっては涙ちょちょぎれちゃうような、点数計算モードというのも用意されている。麻雀ファンは必携のソフト。

なんと!! 4人までのマルチプレーが可能なのだ

ファミ通の読者も、お父さんたちも喜んじゃうソフトなのだ。プレーの画面は下半分が自分の、上半分が切り替わってほかの3人の捨て牌が見えるようになっている。ポンやチーのように鳴ける場合は、チェックのところに場のサインが点滅して、教えてくれるのだ。



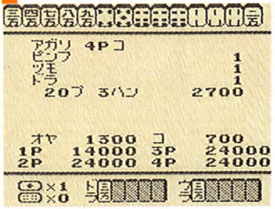
⬅ポンをしてもツモる順番に変動がない。本物だ。

豊富なモード



⬅見よ、たくさんのモード。なんて、ぜいたく。

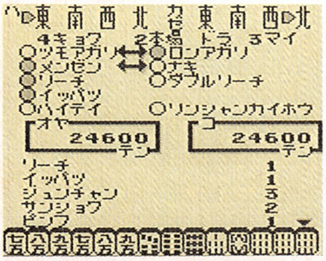
本物の味わい



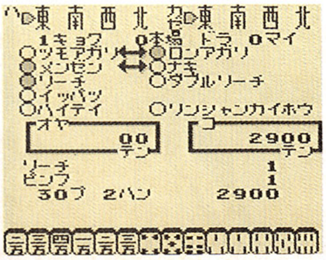
⬅半荘を終了したときも、4人分の表示が出るのだ。

● 画期的点数計算モード ●

本当にありがたいモード。実際の麻雀をやっていて、ビギナーばかりだと困ってしまいがちな点数計算を、簡単にやってくれるのだ。上がった役をそのまま入力して、ロン上がりかツモ上がりか、鳴いているか面前か、リーチはかけていたかなどをYES、NO方式でこたえていくと、オーケー。すぐに役の内容と点数を教えてくれる。



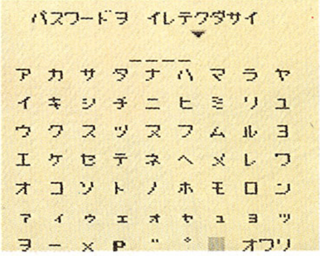
⬆これぞ、携帯用ゲームの真骨頂。こういうアイデアをみんな待っていたのだ。



⬆満貫未満は、符も表示されるし、たくさんの役も大丈夫。なんでもこいだ。

● 麻雀アカデミーモード ●

シナリオモードのこと。プレーヤーは15000点を持って、6人のキャラクターと戦っていく。半荘終了後、敵より多い点を持っているか、敵の持ち点を0にするのだ。



⬆敵を倒すごとに、パスワードでステージと得点がセーブできる。勝ち逃げも可。



⬅ひとりめの敵は、この人。どこかでお会いしたような気がするが。とにかく倒そう。



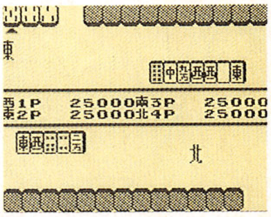
⬅偉そうにしてるけど、たいしたことはない。倒すと、パスワードを教えてくれる。



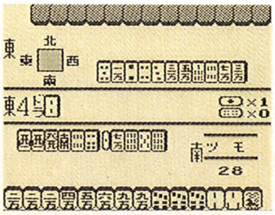
⬅新たな敵の登場。全部で6人のフロアマスターを倒すと、なにかがおこるらしい。

● マルチプレーモード ●

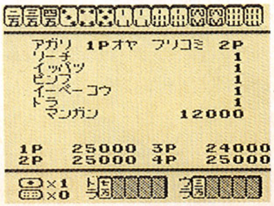
フリー対戦モード。ひとりから、通信アダプターがあれば4人まで、何人でも対戦できるのだ。このモードではルール設定ができ、ヤキトリなどのローカルルールも、好みにあわせて調整ができる。



➡スタートを押すと、このように他家の確認もできる。



⬅✚ボタンの上下で、鳴いたり上がったりできる。



⬅やった～、親満だ。裏ドラはこの画面で表示される。



8Mバックアップ付 スーパーファミコン用 ROMカセット ¥9,600(税別)



スーパーファミコンにものすごいドッジボールゲームが登場!!。その名も「バトルドッジボール」。ガンダム、ウルトラマン、仮面ライダー、マジンガーZチームのスーパーヒーローたち他、総勢8チームが参加。好きなチームを選んで戦う総当たりのリーグ戦モードや、1人だけ君の好きなヒーローを選び闘球王をめざしていく真・闘球王伝説モード、2人で遊ぶ対戦モードとその他多彩なゲームがいーっぱい。まさしくこいつはドッジボールの決定版だ!!

お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!

株式会社バンプレスト BANPRESTO
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

いまからでも遅くない『V』入手作戦

待ちに待った『V』の発売まであと３ヵ月。みなさんはソフトの購入予定がお決まりだろうか？　初期出荷の本数にもよるだろうけど、発売日に入手するには今回も激戦は必至！　できるなら、予約をしたうえで発売日に臨みたいところではある。

とはいっても、『IV』の発売直後から予約を受け付けているところや、『V』の発売日が決定してから予約を受け付け始めるところなど、予約方法はお店によってまちまち。なかには、もう予約が打ち切られているお店もあったりして、いまからでは時すでに遅しといった感もなくはない。でも、あきらめてはいけないぞ。成せば成る、いまからでも間に合う方法はきっとあるはずだからね。というわけで今回は、『V』入手必勝作戦を伝授することにしよう。

やっぱり安全確実に入手したいなら、予約するにかぎる。ただしそのためには、これから予約を受け付け始めるお店を探さなくちゃいけないけどね。どちらかというと、小さいお店はほとんど予約打ち切り状態なので、大きな百貨店内にあるおもちゃ屋が狙い目だぞ。そういうところは、だいたい発売日の１ヵ月ぐらい前から予約を受け付けることが多いので、こまめにチェックしてみること。

あと、気になるのが任天堂エンターテイメントの動き。『ゼルダの伝説』同様、優先的にソフトが出荷される可能性が高いからね。そこで原宿キデイランド内にある任天堂エンターテイメントショップに話を聞いてみた。



「まだくわしいことは決まってないんですが、早くて発売の１ヵ月前ぐらいから予約を受け付けると思います」(キデイランド原宿店)

いつから予約できるのかがまだハッキリしてないだけに、当分その動きから目が離せないぞ。

予約がダメなら、あとは発売日に並ぶしかない。前回と同じように、ほとんどのディスカウントショップは予約制じゃないからね。こちらも販売方法は未定なので、早めにそれぞれのお店に問い合わせてみようぜ。



⬆発売日に店の前で並ぶ長蛇の列。できればこのなかには加わりたくない気がするよね。



⬆『ゼルダの伝説』のときは、比較的ラクに買えた任天堂エンターテイメント。今度の『V』でも、品数は豊富だろうか？

ドラクエよろず相談室

“のびた”がかしこいって本当？

『ドラクエIII』の登録所で、呪文が使える仲間に“のびた”という名前をつけると、ほかの名前よりかしこいキャラができると友だちが言っていました。本当にそうなんでしょうか？

高知県　ビンゴ

そうなのよ、じつは“のびた”って頭いいんだよ。な〜んてね。本当はそんなことないんだけど。『III』では、キャラメイキングするたびにランダムに能力値が設定される。友だちの“のびた”は、たまたまかしこさの数値が高かっただけで、まったくの偶然ってわけだ。友だちの言ったことは忘れて、自分の好きな名前をつけてやろう。

『ドラクエII』などで、歩いているとき突然キャラの動きがスローになるのはなぜですか？

神奈川県　はぐれメタル

ファミコンの限界ってやつだね。１画面にあんまりたくさんのキャラが表示されると、動きが遅くなってしまうのだ。

ポーカー日本一選手権

来ましたよ。1/31号でドカーンと募集したおかげで来ましたよ。たくさんのご応募が。いや〜、うれしいなあ。

今回は、編集部に届いた第１号の記録を紹介しよう。送ってくれたのは、東京都の山口洋介だ。おめでとさーん。『儲け率』のほうは、毛利名人に及ばなかったようだけど、『役作り』のほうはけっこうすごい。今後も精進して、もっとすごい記録を出したらまた送ってくれたまえ。

しかーし、せっかくのいい記録も写真の映りが悪くちゃ台無しだ！　そこで正しい撮影法を伝授しようと思う。

①ストロボをたかないこと。

文字が読めなくなっちゃうからね。

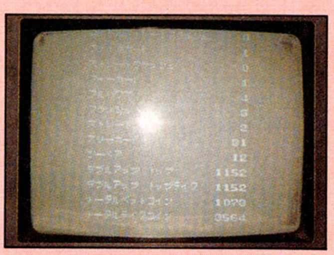
②部屋をまっ暗にすること。

よけいなものが映るのを防ぐため。

③カメラを三脚で固定すること。

三脚がなければテーブルでもなんでもいい。とにかくカメラが動かないようにすれば手ブレが防げる。

以上の注意事項を守ればバッチリだぞ。キミの記録を待ってるぜ。



⬆儲け率は3.32倍。高い役はファイブカードが１回。みんなも山口に続けっ！

募集

ポーカー日本一選手権やよろず相談室など、読者のみなさんからのおはがきを募集中だ！『ドラクエ』にまつわる様々な思い出なんかを書いて送ってくれてもいいぞ。採用された人には、もれなく1000ガバスを進呈！　さぁみんな、ガシガシはがきを送ってくれぃ!!

水玉紳士録

MIZUTAMA BLUE BOOK

私的ゲーム キャラクター名鑑

今週のゲスト **キャプテン・ファルコン** イラスト：水玉螢之丞



――みなさんこんにちは。今週は『F-ZERO』で有名なキャプテン・ファルコン氏に会うため、私ははるばるココ、ミュートシティーの繁華街までやってまいりました。このショッピング・センターで待ち合わせをしているのですが……。それにしてもすごい人出ですねえ。……あっ、いたいた。ファルコンさーん！　ココですよ、ココ!!

「やあ、こんにちは。キミはよく人ゴミのなかから私を捜し出せたね。目がいいんだろう。パイロットになってみてはどうかな？」

――いやあ、とんでもない。単にファルコンさんがヘン……じゃなかった、目立つから見つけただけですよ。……あ、誰か来ましたよ。

「ちょっとアンタ、駐車場に宇宙船置かれちゃ困るんだよ。それにそのベルトに付いてんの銃だろ？　センターのなかは武装禁止だよ」

――どうやらココの警備員さんのようですね。どうします、ファルコンさん？

「むう。正義を貫こうとすると、ときとして大衆には理解されぬときがある……。しかたない、銃は預ける」

――そのほうがいいですよ。まわりのお客さんも、さっきからファルコンさんの銃見て怖がってましたから。では、お話を……。

「それにアンタのそのゴツいブーツ。ウチのカーペットが痛むから脱いでもらいたいねえ。そしたら取材でもなんでも勝手にどうぞ」

――……ですってさ、ファルコンさん。どうします？

「むむう。ブーツもダメとは……。だが業に入れば業に従えとも言う。よしわかった、脱ごう。……これでいいか？　さあ、なんでも聞いてくれ」

――ファルコンさん、人と話すときは帽子とかヘルメットは脱ぐモンですよ。

「いい加減にしろ！」

LETTERS伝言板

『とんねるずのみなさんのおかげです』のオープニングテーマ、『ガラガラヘビがやってくる』はよい。『嵐のマッチョマン』を超える名曲だ。「タッタタラリラ」がとくによい。『みのもんたの逆襲』もよいけどな。

『大ちゃん数え唄』の正しい歌詞は、「大ちゃんアッチョレ人気者」です。「あ、それ」などのあいの手の一種ではないでしょうか。ちなみに3番の歌詞は、「大ちゃんポッチョレいい男」なのです。えーい、ますますわからんではないかっ！　（福岡県　そうちん）

だそーだ。東京都のグエー君が歌詞をコピーして送ってくれたのを見ても、たしかにその通りだ。しかも作詞者が、五木ひろしなどの大手演歌歌手のヒット曲を多数作っている石本美由起!!　いったいなにを考えて、アッチョレだのポッチョレだのって詞を作ったんだろうね。うーん、わからん。

大ちゃんの涙が好きな編集者

しゅれっだあとわなんぞや。

（埼玉県　サンタ様）

いや、そんな太い筆ペンで力強く聞かれても困っちゃうんだけど。要するに、いらない紙クズで紙吹雪を作ってくれる便利な機械のことだ。ちょっと違うかもしれんが、まあ細かいことは気にすんな。

紙吹雪制作担当編集者

このまえ、夕食中に突然姉が、「最近の男は早い」と言った。女性の編集者の方にお聞きしたいんですけど、最近の男はなにが早いんですか？

（茨城県　プースーウ？）

あー、たしかに早い早い。うん。べつに最近の男に限ったことじゃないけどね、早いのはたしかだわ。困っちゃうのよねー、女としては。もーちょっと我慢してほしいもんだわねえ。

意図的に目的語を使わない本田やよい

セシールのCMのあとに言っている英語が、「篠塚君、幸せそうなの」と聞こえてしまいます。　（福島県　火のくるま）

ぐわっはっはっはっ。た、たしかにそー聞こえる。ちょっと口をすぼめて、気取って言うともうドンピシャ。でもね、あれは英語じゃなくて、フランス語なんだよー。

本気でおかしかった編集者

『サザエさん』スーパーファミコン化決定!!　第1話『じん六の名前の秘密』、第2話『海平の出演率の低さの秘密』、第3話『うらのじいさんの本名の秘密』、第4話『イクラがハイというと皆通訳できる秘密』、第5話『ネコはメスなのにタマの秘密』。制作快調!!

（京都府　モコッチつね川）

制作快調!!　じゃねーよ。あー、できるだけサザエさんネタは載せまいと決めてたのになあ。まあ、おもしろいからしょーがねーやな。ちなみに、いまだに「んがんぐがなくなったのは……」云々の投稿をしてくるヤツがいるが、その問題に関してはもう終わったことなので、投稿してこないように。

同じ内容のはがきを見るのはもうイヤッ！　の編集者

ここに水野店長の絵がある。さて踏めるかな、編集部のアホども。オレは踏んだぞ。

（京都府　トラトラトラ）

あー。クロスレビューの水野店長のイラストを切り取って、はがきに貼って、それを踏んづけたな。きっちゃねえ靴の跡がはがきにくっきりついてやんの。知らずに触っちゃったじゃねえかバカ野郎!!

手が汚れちゃった編集者

ラジオ体操第1の、「足を開き両手を肩にやり、頭上に伸ばし、また肩にやり、下におろし足を閉じる」という体操は、どんな効果があるのでしょうか。

（埼玉県　糸歌顔　15歳）

それよりもあれだよ。さくらももこも言ってた、ラジオ体操第2の「腕を直角に曲げて、足をがに股に開く」だよ、わかんないのは。女の子がやると、必ず足が内股になってるんだよね。あれ絶対効果がないと思うんだけどなあ。

飛んで足を開いたり閉じたりするのもよくわかんない編集者

バァちゃんのばかー！　オレは「イヤーウィスパー」を買ってこいって言ったのに、「ウィスパープラス」なんか買ってきやがって。オレには必要ないんだよ！　こうなったらオカマになっちゃうわ。Mさん、「オカマのイロハ」教えて。ヨ・ロ・シ・ク♥

（千葉県　ハイパワー）

ウフフ、お久しぶりね。最近アタシの人気が赤丸急上昇だってんで、桃栗と本田やよいが悔しがってるわ。ホッホッホ、しょせんケツの青い娘っ子に勝ち目はないのよ。ところでウィスパープラスだ



けど、アタシも愛用してるわよ。真のオカマたるもの、そのくらい使いこなすのが当然というものよ。どうやって使うのかって？　それはアナタがその道に入ってからのお楽しみ。ウフフ♥

秘密が多いオカマのM

いきなりどーでもいいことなんですけど、みなさんは寝る直前に頭のなかで考えていたことが、そのまま夢につながっちゃうってことありません？　ボクはこの「バーチャルリアリティー・夢とのふれあい（仮題）」をマスターし、見たい夢を見まくっています。ウヒヒ。

（長野県　リアリティー・サガ）

あーあー、オレもオレも。最近なんざもお、ウハウハでウッヒッヒ、ヨダレやら鼻血やらが出まくりの夢を連続で見ちゃって、すっかり夢で体力消耗しちゃって、現実世界ですっかり疲れきっちゃってんの。ホント情けねーよなー。こんなになっちゃう前に現実に戻ったほうがいいぞ。

妻に冷たい目で見られてる
まだ若いはずの編集者

この伝言板の編集者が本名を書かない理由がわかった。いい年の編集者が中・高生くらいの読者を相手にするので、本名じゃ恥ずかしいのだろう。

（愛知県　影の総統）

そーだよねえ。いいかげんあたしも適齢期ってヤツだしさあ。学生時代の友人はどんどこ赤ちゃん産んじゃったりしてるっていうのに、なにが悲しくてきったない字で書かれたはがき読んで、返事書いたりしなきゃならんのかね。もういい年だしねえ。人生考えちゃうわ、ホントに。

でも本名を明かしても恥ずかしくないほりぴーこと本田やよい

『お笑いマンガ道場』の冨永一朗は、番組の終わりのとき、なんで右ななめ45度に腕を挙げる。ほかの人は手を振っているのに、なんでだ。

（東京都　ニルルーハチ）

なんでだって言われてもねえ。わたしゃ冨永一朗じゃないから、んなことわかりゃしませんや。それよりもっと重要な問題は、ちっとも笑えないのに『お笑いマンガ道場』とはこれいかに、とゆーことだ。うーん、けっこう奥が深いぞ。

やっぱり『お笑いマンガ道場』は
エバが出てないとね、の編集者

ケッ、えらそーにしやがってよ。つまんないことでグチグチ言うしよ。ざけんじゃねえ！……編集部にこういう人いませんか？（群馬県　3K企業バイト人）

編集部にはいないけど、メーカ
危ないので以下省略された編集者

（千葉県　もし本文が1文字もなかったら、お約束の拡大ゴナDBはどうなってしまうのだろうとんでもないことを思いついてしまった、本名が出てもまったくさしつかえない宇田川健二）

こうなってしまうのでした。意外とつまんなかったでしょ？　ちなみに、大きな文字は32QゴナBであって、ゴナDBではないのだ。

以後この手のネタは禁止の編集者

みなさんっ!!　ゲームボーイの『Sa・Ga3』で、バルザイの唱える呪文みたいなものを逆から読むと、「ロマンシングサガモヨロシクネ」になるのだ。知ってましたか？

（山形県　スカーレットマン）

んなこたああんた、世間の常識よ（ウソ）。それより『聖剣伝説』だよ。あれんなかで、女の子が滝に上ぼるときに唱える呪文。あれ、森高千里の歌の歌詞なんだよな。いきなりあんな呪文唱えられて、ビビリましたよ、わたしゃ。

森高命の編集者

僕の家の近所にはゲーセンがないので、犬の「幸太」と、『ストリートファイターⅡ』をやっています。そこで攻略法を伝授しましょう。まず「幸太」は飛びかかってくるので、あごめがけて昇龍拳かサマーソルトキックをくらわせます。そしてすきをついて竜巻旋風脚や、スピニングバードキックを決めましょう。これでウッドボール。なお、猫の「ブー」とも戦えます。　（栃木県　トンガリ）

戦えます、じゃないってばー。あー、「幸太」がかわいそう。アンタなんか、「幸太」のローリングアタックくらって死んでなさい。

犬猫関係の味方の編集者

ぼくの家の近くのホテルにはクリスタルルームがあります。いつモンスターが襲ってくるかと思うと、怖くて夜も寝られません。セシルみたいな人はやくこないかなー。

（福岡県　ゆーしゃスライム）

あー、純真な小学生ちゃんからのはがきね。心が洗われるようだわ。ところで、ホテルって普通のホテルよね？　まさかムニュムニュなホテルじゃないわよね。でもクリスタルルームって、響きがちょっとナニな感じがするわねえ。

結局心が洗われてない編集者



ちなみに禁断の秘技あてのFAXで、伝言板などのおたよりを送ることは、秘技担当の豪傑4人衆が烈火のごとく怒るので禁止。山梨の金丸、以後はがきを使用するように。

おたよりのあて先は180ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用された方には1000ガバスを進呈します。

Somebody! Oh! Shuji

「サンバでお習字」



サンバ賞 2460ガバス

本場サル
（ボンバザル）
by イボジキレジ

福岡県 平田靖幸

今年がサル年だからか、サルネタの投稿が多いようだ。サルネタで掲載された者はサルに感謝せよ。

ルンバ賞 2380ガバス

アフリカ象さんウルトラサイズ
（アメリカ横断ウルトラクイズ）
by ビッグ耳（ミミ）

大阪府 ブッキー

象さんは、耳はデカイし鼻も長い。なにからなにまでビッグサイズ。こうなると気になるのはナニのサイズ。



ファミ通町内会

FAMITSU CHOUNAIKAI

"私負けましたわ"などという有名な回文を投稿してくるヤツら！　家庭訪問を実施するので覚悟して待て。

マンボ賞 各1750ガバス

岐阜県 宮田圭介

エグいサル
肉の狭間へ
by ミラーマン

若いうちからエグいのを追究してると、年をとってからやることがなくなるぞ。

静岡県 かもんれいこ

ゲイとお風呂
悲惨だー。
（ゲートオブサンダー）
by ゲイ？

ゲイとかホモとかオカマとかニューハーフとか、いろいろいるけど違いはなに？

北海道 小泉仁

いくう…
ちんぽで
ズン
（いっぽでブン）
by 悦楽

ああ、なんとお下劣なネタの多きことか。みなさんも、もうちょっと控えましょう。

岡山県 鼻骨

I need.
（伊忍道）
by 光栄 14800円

ああ、なんとも普通なネタよ。しかも無理があるぞ。でもよい。普通だからよい。

盆踊りな人々 各1200ガバス

頭が痛くなったら、フォークギターを弾こう。指先の痛みで頭痛を忘れるぞ。クラシックギターでも可だが、エレキギターは不可だ。では選評。**鼻切象**。一度シュレッダーの入り口まで行きかかったが、澄田美崎が異常に気に入ってしまったので採用だ。**美奈代のトイレ自慰や**の元ネタは『港のトレイジア』ね。ああ、またお下劣。

鼻切象（ぞう）（弟切草）
by ハナがなけれぱ、ただのゾウ!!
福岡県 丸出だめ夫

外泊
（ガイア君）
by 現ごくは内緒
千葉県 つみさま

1がきく、2がきく、上海2
（酸[3]がきく）
by 中井貴一
兵庫県 ガンジー2

ハローダイヤル T・M・N・T
by ［illegible］
岡山県 マーシー

ちちくりマンボーでーす!!
（チキチキマシン猛レース）
by 悪役レスラー
愛知県 ムーミン

アラ、イヤーン。先生♡
（アルスラーン戦記）
by 先生だって我慢出来ない
宮崎県 だいこんパン

美奈代のトイレ自慰や!!
by おフロでも
大阪府 まんそそ

もっこり もうもたん スマン…
（ひょっこりひょうたん島）
by 一春
鳥取県 川光隆之輔

各1653ガバス
読者の4コマ

島根県　乙元



ピエール法・第7条・桜玉吉章にもとづき、セーラー服さえ出てくればネタはなんでもよい。

●選評　すんごくかわいいコが、人魚だったらどうしよう。困っちゃうねえ、いろいろと。

長野県　落ちるマン



はまり道の週刊化希望。しあわせのかたち4ページに増大希望！　片山先生復活大希望!!

●選評　世のなかの人が、みんなルパンだったらどうしよう。変装だったらどうしよう。

各814ガバス
ちんかすカンチ

サルでもモデルさ

東京都　加藤真章

ネッキーってすてきね

岐阜県　カールおじさん

なべやかん、なんかやべーな

北海道　メンマ

「あんっ、そこそこ!!」……コソコソ……「そこそこ!!」……コソコソ……「んあっ!!」

長野県　鈴木保奈美

各844ガバス
大予言

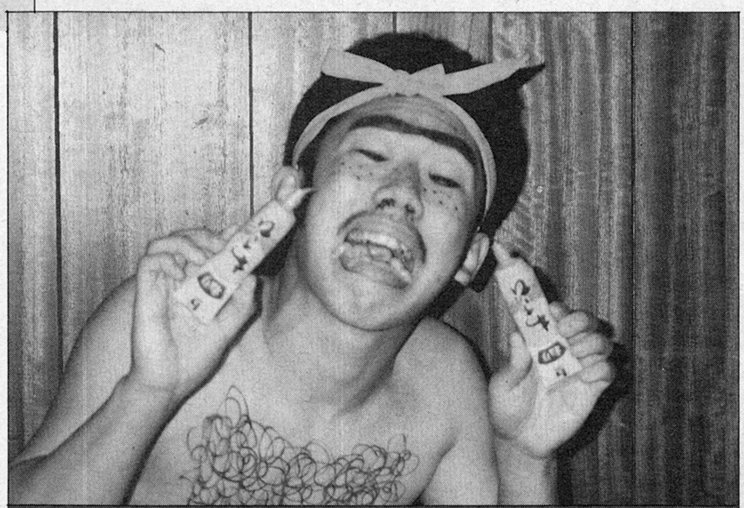
今夜、森下万里子でイク。

愛知県　氷水芋苦

5月31日に、エニックス以外のメーカーから発売されたゲームは、〝1992年ベスト度胸ゲーム大賞〟としてファミ通から表彰されるだろう。

大阪府　マンフェイス・リン

1780ガバス
イキな写真

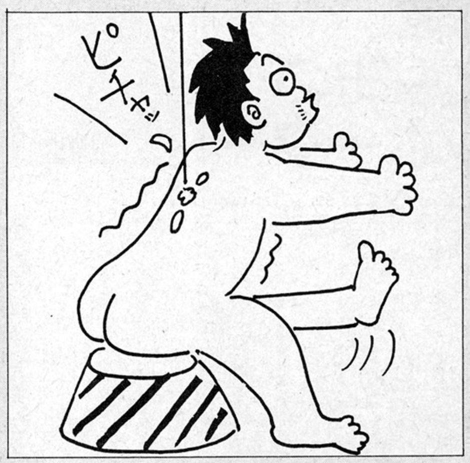


愛知県　ジャック

30秒後、2本分のねりわさびは、無事生還しました。

●選評　あ〜あ、口のなかわさびだらけ。毎度よくやるね、あんたも。

1035ガバス
愛あるひとコマ



「不意うち」

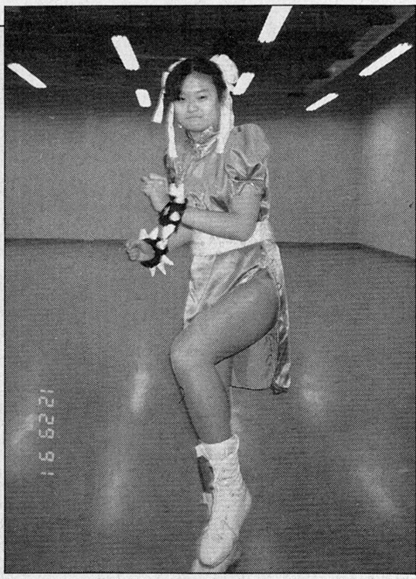
愛知県　すくうぇあ

プラモデルの塗りかた

プラモデルのデキの良し悪しは、塗装で決まるといっても過言ではない。とくに気をつけなくてはならないのが質感の表現。ザラザラしているところはザラザラに、ツルツルしているところはツルツルに見えるように塗ってあげることが大切なのだ。各部分の質感の違いを表現することで、ただキレイに組みあがった模型から、一歩抜きんでた作品に仕上がるはずだ。

1560ガバス

肉体派3D大作戦



東京都　チュン子

服も靴も全部、手作りです。ファミ通に載ったら彼に怒られるかも。

●選評　今週のかぶき者。ワンフェスと同一人物じゃないよね。

各1815ガバス

街の新名所



神奈川県　ピンボット島田

「そうでもない！」
（住んでる友人談）

●選評　いいね、イカすアパート名で。オレのアパートなんか"オッコー・ララ"だぜ。恥ずかしくって。



北海道　マサ

通りすがりに見つけました。赤十字血液センターの横に、ひるとマムシ。

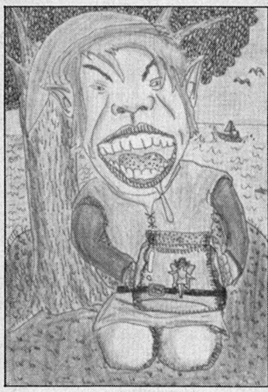
●選評　ひるやマムシを買いにきて、噛まれたらここに駆け込むわけね。

各555ガバス

単発イラスト道場
〈リンクと妖精編〉



北海道　ピロAND輝スタジオ



岡山県　痴れ者大王

各888ガバス

私も町のレポーター



愛媛県　YOUちゃん

●選評　いちいち、（本物）って断ってるところがあやしいでござる。

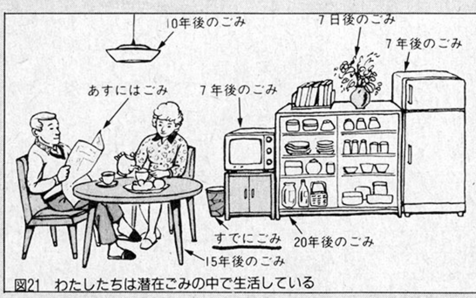
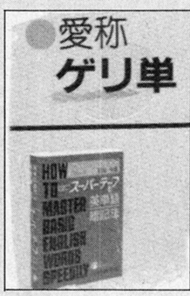


図21　わたしたちは潜在ごみの中で生活している

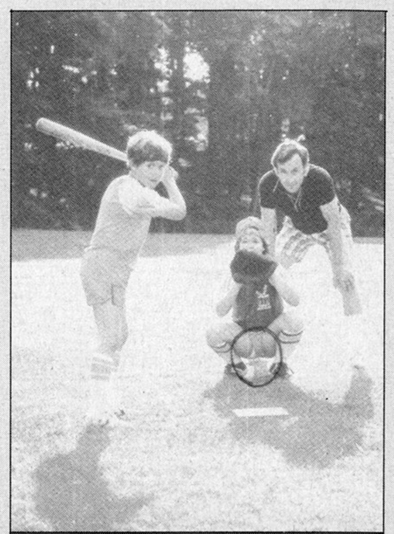
北海道　中川淳一

●選評　冷蔵庫よりも、茶ダンスのほうが先に壊れるかもしれないよね。



北海道　トニー

●選評　どこをどう略したら、こういう愛称になるのかな？　ゲリ!?



愛知県　すくうぇあ

●選評　これで、子供じゃなくて女性バージョンがあったらすぐ送れ。

水たまり占い

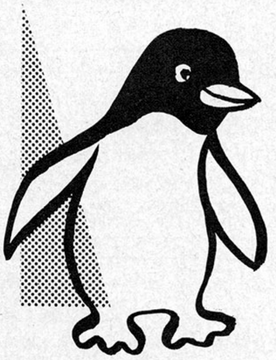
雨あがりにできる水たまりで、その日の運勢が占えるぞ。大きな水たまりを見つけたら、思い切って飛び越えてみよう。うまく飛び越えられれば、思わぬ収入がある。うまく飛び越えられなかった場合、思わぬ出費がある。水たまりにはまったら、当然ズボンに水しぶきがかかる。ズボンをクリーニングにだせば、お金がかかるもんね。



各555ガバス

私の報告書

電車に乗ってる人々をなにげなく観察していると、たまにとんでもない場面に遭遇することってない？



◎この前、散歩中にドブにはまり、**そのまま泳いで行った**犬を見た。　大阪府　けひろ

◎家族でディズニーランドに行ったとき、入園料が足りなくて、外から**見ただけ**で帰ってきたことがある。　茨木県　あんどれおどれ

◎ファミ通を見ていた姉が、鈴木ドイツを見て、「私、この人に**ナンパ**されたことがある」と言った。　愛知県　氷水玉吉

◎人の脇腹をつかみ、「あら、こんなところに**ゼイ肉**が…」と歌う失礼なS。　愛知県　すくうえあ

◎友人Sの年賀状は、毎年お年玉抽選日の**4日後**に送られてくる。　大阪府　スローバラード

◎友人Tは**中2**のとき、ファミリーレストランで灰皿を出されたことがある。　千葉県　真駆印

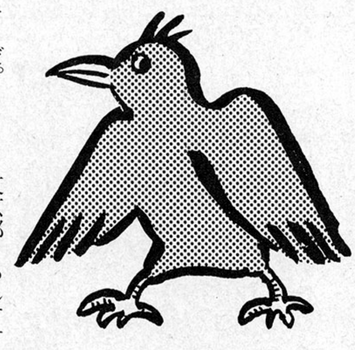
◎先日トイザらスで、**紙オムツだけ**を10個ほど買っているオバサンを見た。　大阪府　投稿魔

◎お弁当を忘れたので先生に言うと、「隣のやつに**見せて**もらえ」と言った。　香川県　幸福真理教

◎僕はこの間まで、「女ならだれでもいい」と思っていたが、最近では「もう**男でも**かまわない」と思うようになった。　長崎県　深夜の出来事

◎『信長の野望』で、合戦後の武将の処理コマンドに〝**煮る**〟や〝**焼く**〟があればいいと思う。　宮崎県　脱毛ネコ

◎Y君の夢は**TACOXでも**10点つけるゲームを作ることだそうだ。　東京都　あんすけ



◎うちの姉は、2年間アメリカへ留学したのに、**英検3級**に面接ですべった。　兵庫県　持ち上げ

◎友人Yはマクドナルドで、「お飲物はいかがでしょうか？」と聞かれ、「**ありがとう**」と言ってタダでもらおうとした。　埼玉県　白蛇の赤ロッド

◎オレは見た！　兄が**毛玉取り器**であそこの毛を剃っているのを!!　福岡県　ビンボー平本

◎Kさん（中1）は、英語の先生に「なんでこんな簡単な単語がわからないんだ」と言われ、「**お箸の国の人**ですから」と答えたそうだ。　神奈川県　山本亜理砂

◎警察に通報したら、**留守番電話**で応対された。　大阪府　マンフェイス・リン

◎いなかからきたY君は、水洗トイレの**流しかた**を知らない。　宮城県　盗賊II

◎うちの弟は、歯を磨くとき腕ではなく**首を**動かすヘンなやつだ。　奈良県　毛戸清志

◎友人Sに、「赤ちゃんがでてくるゲームなんだっけ？」と聞いたら「**出産の喜び**か？」と言った。　埼玉県　アホくん

◎工事現場の近くでおじさんに、「そこ危ねーぞ」と言われたので右によけたら、**犬の糞**を踏んだ。　宮崎県　サザエマン2

◎母からもらったお年玉は**はがき**50枚だった。　沖縄県　ザビエル



濃厚にいちゃついてるカップルなんか、まだまし。この前、すげーカワイイ女子高生（ミニスカ、ひざにラケット）が鼻くそをほじってた!!　しかも指を第2関節まで鼻穴に……。

あて先は
ファミ通町内会各コーナーまで



どんなジャンルにでも挑戦する、福田先生の占い魂に今夜乾杯!! チーン。

迷える子羊救済

ぼくの左手の中指の先にホクロがあるんです。小学校の4年生ごろからあり、そのころから気になってしょうがないのです。これはどんなものなのでしょうか?

（北海道 モンゴル）

手相の左手は、西洋式手相ですと、40代以後の運勢を見ますが、東洋では公ごと、仕事、社会性を表わします。そして、中指は自分のことを表わし、指の先は心、精神を示します。君は自分のことで気を使ったり、考えたりすることが多いようですね。結論は、手相の線上であったり、手のひらの丘にあった場合はマイナスの意味と解釈しますが、指の場合は重要視しません。君の心構えとしては、ささいなことに迷ったり、優柔不断にならないように対処すればよろしいでしょう。ホクロがどんな色かがわからないので、今アドバイスできるのはこんなところですね。

●小さな悩みから、すっげえ大きな悩みまで、福田先生が解決します。おはがきください。

1月生まれ ボーっとのんびりしたいとき。が、知識を積み重ねることが大事。遊びを捨てよう。寝坊をしないこと。異性運は、サークル、部活で知り合った相手と可能性あり。3と8、黒、靴下が吉。月曜、金曜日が吉日。

2月生まれ がむしゃらに大声を出して叫びたい、そんな気持ち。調和を図るのが今週の方針。無茶はやめよう。金運は散財運で、あとになって困る。異性には嫌われやすい。4と9、白、金魚が吉。火曜、日曜日が吉日。

3月生まれ 週半ばにもめごとがありそう。あなたの失言がその原因。勉強をやっているとイライラが高じやすい。異性にアプローチするなら友達の友達がよい。2と5、クリーム色、仙人の絵が吉。月曜、木曜日が吉日。

4月生まれ 今まで計画してきたことを実行するチャンス到来。週末はビックチャンスあり。金運も順調。この時期に知り合う異性は気が合うのでよい。1と6、アイボリー、戦争モノのゲームが吉。水曜、土曜日が吉日。

5月生まれ コツコツと一歩ずつ進めるとき。イヤらしい態度は笑われそう。母親との関係はGOOD。リサイクル品などの古いものの利用が吉。古い友人に再会できる。2と7、レモン色、レンズが吉。火曜、金曜日が吉日。

6月生まれ 警戒運。自分だけの世界に閉じこもらないように。勉強は不調。家庭では意地を張らず、やわらかく生活しよう。異性運はまるでダメ。ケンカ別れをしないこと。3と8、緑、ラジオが吉。水曜、日曜日が吉日。

7月生まれ 将来の夢を考えたり、異性のことを考えたり、現実より頭のなかに思い浮かべるとき。テレビ、ラジオで夜更かしをしないこと。1と7、コバルト、懸賞のクロスワードが吉。火曜、金曜日が吉日。

8月生まれ 週の前半はツキがないが、我慢して後半で運をつかめ。ヘンな考えは起こさないようにしよう。人をアテにするのもだめ。金運、異性運は期待外れ。4と9、若草色、レターセットが吉。月曜、土曜日が吉日。

9月生まれ 吉運。社交面は多忙。相手に合わせながら点数を稼ぐとき。難問は時間が解決してくれるのでもう少しの辛抱。会合などには参加するよう心がけよう。2と6、紫、ハンカチが吉。木曜、日曜日が吉日。

10月生まれ 一進一退。粘り強く少しずつ進め。今実力を蓄えておけば、近い将来に芽が出る。階段、玄関先ではマナー良くしよう。異性運はお互いに時間がない状態。2と8、エンジ、香水が吉。火曜、木曜日が吉日。

11月生まれ マイペースで信念を貫け。誘惑、ウマい話はハッキリ断わろう。約束は厳守。家庭での反発は、尾を引くのでやめること。異性との新しい出会いはまだ先。1と6、青、衣類が吉。月曜、金曜日が吉日。

12月生まれ 不愉快なこと、もめごとなどを避ける意志が必要。前半に沈黙を守れば問題ナシ。兄弟とは仲良くしよう。異性運は見込み違いや平行線でチャンスなし。3と7、金色、精神世界の本が吉。金曜、日曜日が吉日。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



空 ぼくは緊張すると、なぜかすぐに腹がいたくなります。とくにテスト中のときは、トイレに行ったりして時間が少なくなって困っています。どうかよき助言を!

福岡県 匿名希望 15歳

喰 私たちプロレスラーも、試合まえは緊張して腹が痛くなる。だからキミの気持ちはよーくわかるぞ。レスラーの場合は試合まえに何も食べないため、それが原因で腹が痛くなったり、気持ち悪くなるといわれている。ひょっとしたらキミの場合もレスラーと同じように、空腹が原因で腹が痛くなるんじゃないか? 胃になにか入れるよう心がけてみよう。とくにテストのまえはドンブリ飯5杯食べるといいかもよ。

吹 ぼくは道などを歩いているとき、思いだし笑いをしてまわりの人に変な目で見られてしまいます。ライガーさん、助けてー。

大阪府 もー笑いたくねー 15歳

殻 笑えばいいじゃないか! 自分が楽しければ、べつにほかの人のことを気にしなくてもいいだろう! 私もよく思い出し笑いをするが、全然気にしないぞ。

鉄 ぼくは鉄棒のさか上がりがいまだにできません。どーかライガーさん、頼んます!

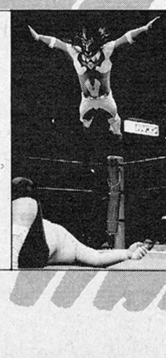
長崎県 ルピン三世 12歳

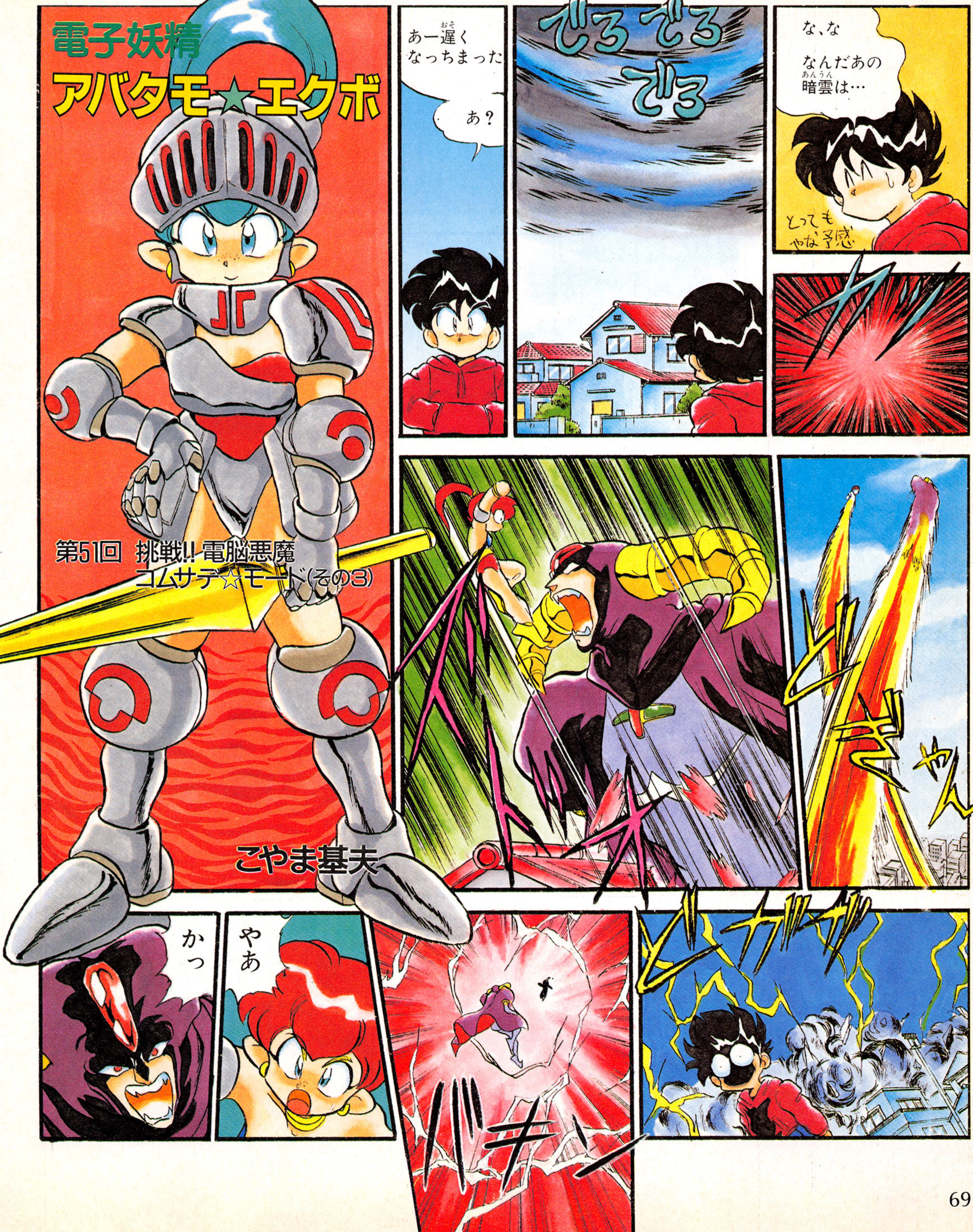
体 う〜ん、頼んますっていわれてもなあ。私に頼むまえに学校の体育の先生に相談してみたらどうだろう。そういうことに関して専門家だから、きっといいアドバイスが聞けると思うぞ。もし先生が相談に乗ってくれなかったら、もう一度私に手紙をくれ! 私がその先生に注意してみるからな。

悩み多き人は一度発想の転換を! 自分を捨てることも大切だ

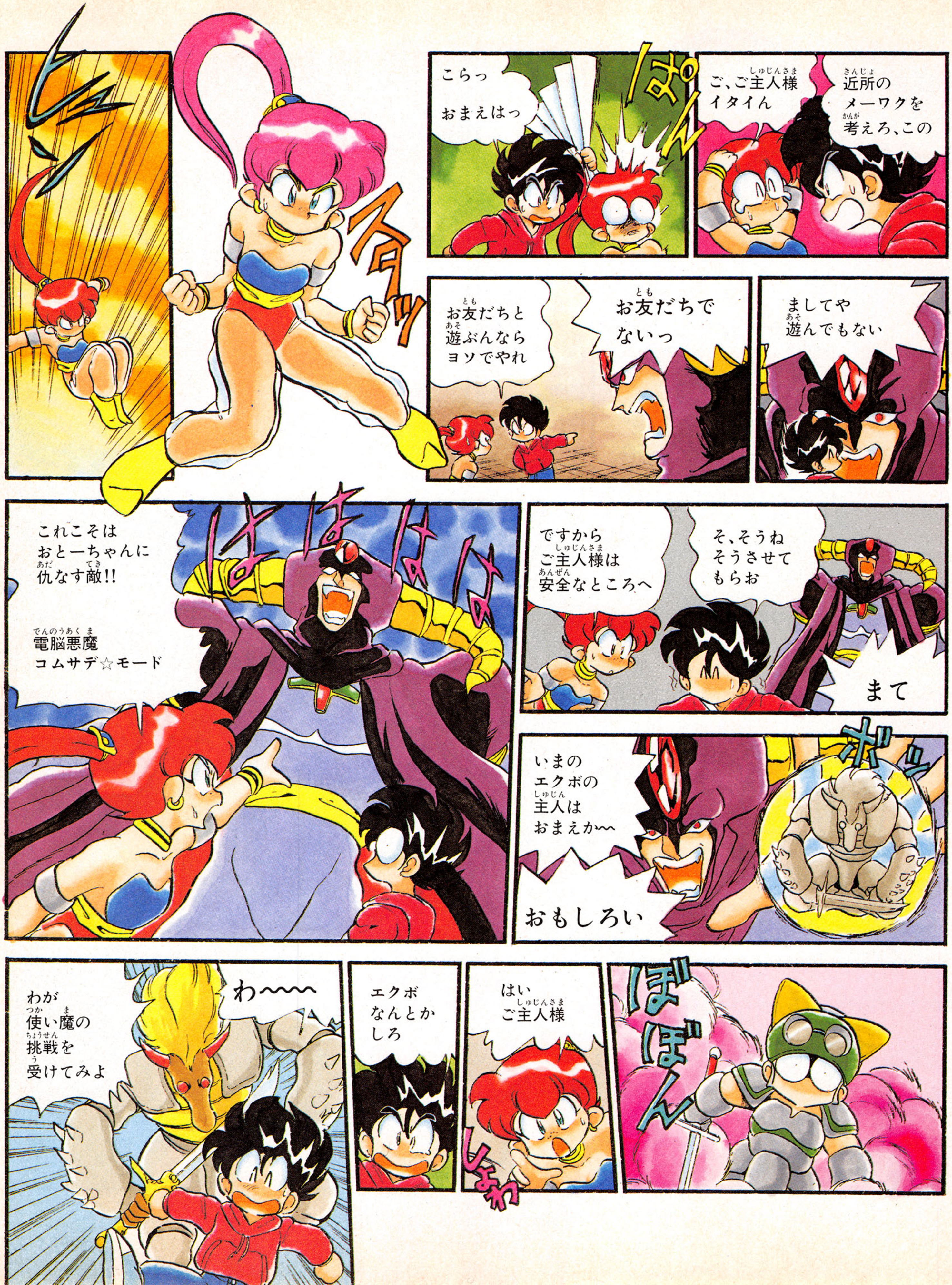
獣神に聞け!

キミの悩みを獣神ライガーが断つ! ちいさな不安、でっかい悩み、みんなまとめてぶつけてこい!! あて先はファミ通編集部トラブルスープレックス係だぜ。





■ふたりの戦いは宿命の対決なのか!?



ヒュン
スタッ
こらっ
おまえはっ
ぱん
ご、ご主人様
イタイん
近所の
メーワクを
考えろ、この
お友だちと
遊ぶんなら
ヨソでやれ
お友だちで
ないっ
ましてや
遊んでもない
これこそは
おとーちゃんに
仇なす敵!!
はははは
電脳悪魔
コムサデ☆モード
ですから
ご主人様は
安全なところへ
そ、そうね
そうさせて
もらお
まて
いまの
エクボの
主人は
おまえか〜
おもしろい
ボッ
わが
使い魔の
挑戦を
受けてみよ
わ〜〜
エクボ
なんとか
しろ
はい
ご主人様
ぼぼん

■あやめがコムサデ☆モードの電脳空間に!?



次号にコンティニュー

こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

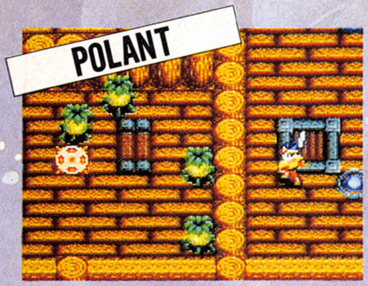


SoulBlader
ソウルブレイダー
SOLID ARM
ALTARD MASK
SKULL HEAD
SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
SUPER FAMICOM®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

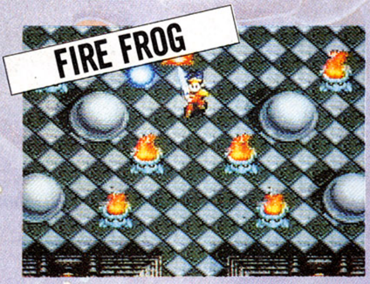
君の手で世界を取り戻せ。

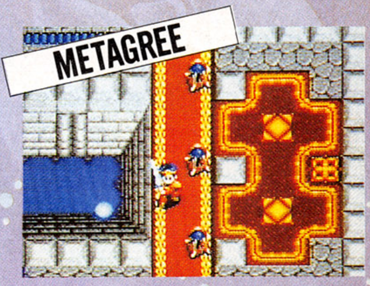
おそるべき魔王の企み…全ての生命が地上から消え去った。生きとし生けるものたちの魂の叫びを聞いたとき、天空の神の命を受けたひとりの若き勇者が、失なわれた世界を取り戻すために旅立った。壮大なストーリー展開で贈る本格的アクション&ロールプレイング、ここに誕生!!

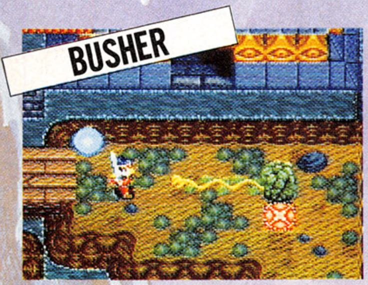
君を待ち受ける魔王の手下たち









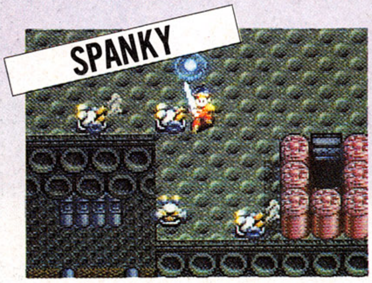


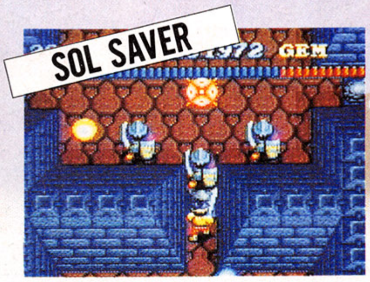














好評発売中!!

価格8,800円（税別）

STAFF：シナリオ/宮崎友好　プログラム/橋本昌哉　グラフィック/㈱クインテット
音楽/タケカワユキヒデ　企画・制作/エニックス

ENIX 株式会社 エニックス　〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル
TEL.03(3371)5581

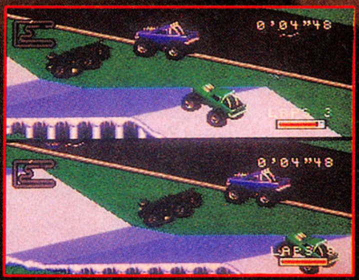
今エニックスではアルバイトを募集しています。新作ソフトのテストプレイを中心とした仕事です。
月曜～金曜日(朝から来ていただける方優先)　時間／10:00～17:00(時間応相談)　高校生不可
●履歴書と働ける曜日、時間をお書き添えの上、上記住所、ソフトウェア企画部宛まで郵送下さい。

Victor



R.P.M.レーシング

Radical Psycho Machine RACING™



2人で争う2プレイ・アクション!



自分のオリジナル・トラック作成!

2プレイ・モード搭載
コンピュータとの対戦はもちろん、対戦プレイで熱くなれ!

全24レベル、128コース収録
レベルが上がると路面は砂利や氷になり、急コーナーや急斜面が出現。
君のドライビング・テクニックに挑戦!

賞金を稼いでパワーアップ
1レース毎にそれぞれ賞金が出ます。稼いだ賞金でマシーンのタイヤ、エンジン等のパワーをアップし、さらに妨害用の爆弾やオイルを購入。

最終目標は全レベルを制覇
もちろんタイムトライアルするもよし、友達と競争するもよしと遊び方色々。

カスタム・トラック作成機能付き
自分で好きなコースが作れるぞ! 路面の種類、コーナーの角度、
坂の傾斜等を自由に設定してオリジナルのコースで自分の腕を試せ!



ジャンプ! コーナリングで差がつくぞ!



賞金稼いでパワーアップ!

Interplay

発売元:ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。 SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO


ファミリーコンピュータ™
TETRIS 2
+BomBliss
好評発売中！
テトリス2、A、B、C、の3タイプやニューアイテアのボンブリスそして対戦モード。色々遊べるだけにおもしろさ120%。
テトリス2になってのすごいこと
★アイテアをだしたのが、ゲームの達人と呼ばれている人達。
★ボンブリスという、テトリスよりおもしろいかもしれないゲームが入っていること。
★新しく3つのタイプのテトリスが遊べること。（ボンブリスの3タイプと合わせなんと6タイプ！）
★最高レベルのブロックが落ちてくるスピードは、ゲームセンター時より2倍以上早いこと。
★あの“チュンソフト”と“すぎやまこういち”氏が制作を担当したこと。
テトリス2には今までのルールで遊ぶ3つのタイプのテトリスと新しくボンブリスというゲームが加わりました。ボンブリスではバクダンが入ったブロックが登場します。横一列の中にこのバクダンがなければ、ラインを消すことができません。ドカーンと爆発して、ブロックが消えていくのが気持ちよく、ハマリ度はテトリス以上かもしれません。
TETRIS™ AND © 1987 TETRIS 2™ +BOMBLISS™ AND © 1991 V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG") ALL RIGHTS RESERVED LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE TETRIS ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC PROGRAM BY CHUN SOFT. MUSIC BY KOICHI SUGIYAMA
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
BPS ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル5F. TEL.045-931-0151
ファミコン用ロムカセット ¥6,500(税別)



MEGA DRIVE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
いま、伝説の嵐が吹き荒れる!
A storm of legendary force is brewing……
ACTION GAME
全米ヒットの「ストームロード」
3月発売予定
STORMLORD
戦略的なゲームプレイ。A Riveting Game of Strategy
世界を感じるモダンなグラフィックス。Dazzling Graphics
すさまじい音響効果。Awesome Sound Effects
MEGA DRIVE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
SLIME WORLD
It's Melt, or be Melted!
溶かすか、溶かされるか!
Adventure Game
「スライムワールド」
ぜひ、日本の皆様もこの不思議な冒険の旅をお楽しみ下さい。
MICRO WORLD
世界品質。続々日本上陸!!
The KICK BOXING
CD-ROM²
ザ・キックボクシング
THE DAVIS CUP Tennis
SUPER CD-ROM² SYSTEM
ザ・デビスカップテニス
NEXT GAME
ビルダーランド
マイクロワールド
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

迫りくる波濤。風さかまく断崖。
大空に遊ぶカモメ。目をみはる景観。
そして、
すべてのゴルファーの挑戦を
拒み続ける戦略的なレイアウト。
1992年4月、
あなたは、そのコースに立つ。



スーパーファミコン は任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

あふれるほどの感動をのせて、いよいよ4月10日、発売開始！

海外名門コース第二弾

NEW 3D GOLF SIMULATION

ペブルビーチの波濤™

ペブルビーチのはとう


▲7番ホール

1992年「全米オープン」開催地
ペブルビーチ・ゴルフリンクスを完全シミュレート

究極の新機能を追加、プレイが、画像が、さらにリアルに。

- 3Dの精度をさらに高め、コースを超リアルに再現。
- 感動のミラクルショットのリプレイが何度でも可能。
- 新たな興奮を呼ぶ、賞金稼ぎのスキンズマッチ追加。
- ゲーム中の効果音に美しい音色のBGM機能。
- 全プレイヤーのボールを表示、緊迫感が一段とアップ。
- 臨場感をさらに盛り上げる数々のビジュアル。


▲9番・10番ホール

ゲーム史に残るゴルフ・シミュレーションの名作、好評発売中。

海外名門コース第一弾

NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ™

はるかなるオーガスタ



世界の4大トーナメントの1つ「マスターズ」の開催地
オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブを完全シミュレート

驚異の3D画像！超リアルゴルフゲーム

- 実際にゴルフコースに立った状態と同じ視野でプレイ可能。
- どの地点に来ても全方向の視野画面をリアルタイム3D表示。
- ホールすべてにアンジュレーション（起伏）を3Dで再現。
- ボール落下地点の状態によってバウンド、転がり等が本物同様に変化。
- ストロボアクションモードでボールの軌跡を確認可能。
- バックスピン・トップスピンも可能。
- スコア・各種個人データ等を自動保存。



▲微妙なアンジュレーションをワイヤーフレームで確認



▲10番ホール 木立ちの間からグリーンを狙う



標準価格 ¥9,800（税別）

POLYSYS™
Integrated 3D Processor
このマークはT＆E SOFTの商品です。POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

Technology & Entertainment Software
T&E SOFT
株式会社 ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
PHONE：052-773-7770

1985年 登
異種格

格闘



1つ1つのモードが超本格派! 1本で4本分!! 新飛龍の拳システム

新飛龍の拳システム

- ストーリーモード
  - アクションよりストーリーを楽しみたい人 → アニメモード
  - そう快な連続アクションを楽しみたい人 → ファイティングモード
- アクションモード
  - 本格格闘技の攻防アクションを楽しみたい人 → エキスパートモード
  - みんなでワイワイゲームを楽しみたい人 → VSトーナメントモード VSモード



新飛龍ファイティングシステムって何だ?

このシステムには大別して4通りのモードがある。まず第1には、防御の必要なしにエキサイティングな攻撃が楽しめちゃうファイティングモードだ。2番目にはエキスパートモードといって、マニアックな格闘技ファンのために関節技、かえし技、コンビネーションテクニックなど様々な格闘技テクニックが楽しめちゃうTVゲーム初の本格的格闘技が遊べるのだ。さらに、初心者およびストーリー重視のファンのためにアニメモードがあり、おまけに8人まで参加可能のトーナメントモードまでついているスーパーなシステムなのだ。

キャラクターも今までの2倍の大きさで、大迫力になっている。

4月発売予定



●エキスパートモード
すべての技を華麗に使いこなしたい人はこれだ!守り、蹴り、打ち、投げる、極める!格闘技のエッセンスが詰まった120以上の技を使いこなせ!!



●ファイティングモード
ボタン連打の楽々アクションで、初めて飛龍の拳をやる人でも気軽に楽しめる入門編のモードです。





史上最強の野球ゲームだ!
これならファインプレーも簡単だ。よりスムーズになった操作性。ＳＦＣならではの機能を生かした大迫力の演出!アクション、ウォッチ、シミュレーション、6チームエディットや、完璧ペナントレース等々全てが本格派!それにウルトラ独自のウルトラプレーモードも加えて、すべての野球ファンに送る史上最強の野球ゲームそれがスーパーウルトラベースボールだ!





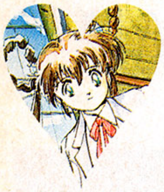
↑ＵＳＡ版シェラザードは1989年度ベストグラフィックゲームオブザイヤーを受賞。

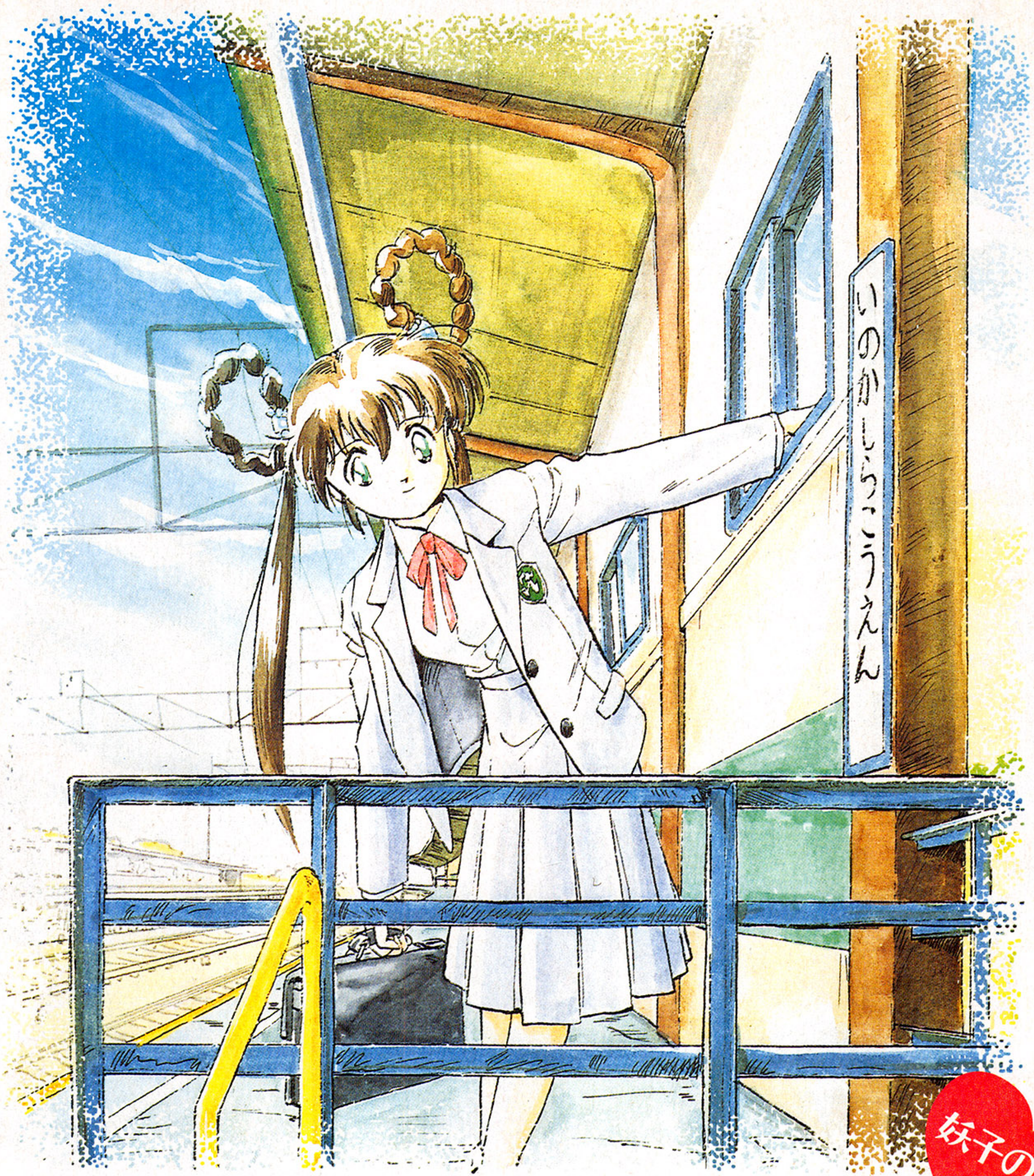
Scheherazade伝説
黄金の帝国
Vol.1 光と闇の序曲

空前の規模で送る全5巻、全数十話に及ぶ壮大な物語!
次々に登場する新しい謎解き!独自の守護星×種族により何と80種類以上のキャラクターメイキング!更に全巻を通じて遊べるステイタス転送システム!そして、マルチシナリオ導入によるフリーシナリオとは?


スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
元祖
飛龍の拳スーファミに登場!!
技ゲーム史上最強システム!?
●ＶＳトーナメントモード!
何と８人まで参加可能の本格ＶＳトーナメントモードも入っているのだ!皆でわいわいと今までの倍のサイズの格闘家を使ってミニゲーム大会なんてことも出来ちゃうぞ!120種類以上の技での対戦だから盛り上がること間違いなし!
プロレス(ストロングスタイル)
プロレス(パワーファイター)
M・アーツ
空手家
拳法家
女拳法家
ボクサー
ムエタイ
さらにおもしろくなったストーリー編!
全国の女性飛龍の拳ファンの皆様、お待たせしました!!コマンド式のアニメモードが帰ってきました。スーファミ化して大迫力のよりカッコよくなった飛龍やハヤト達龍戦士と冥府の闇から暗黒界の力により復讐に燃える黒き魔人として蘇ったフーズフーとのかっこいいストーリーを存分に楽しんで下さい。
CULTURE BRAIN
カルチャーブレーン
CBゴールドカード会員だけの特典
ゴールドカードを持っている君だけにチャンスがあるんだ。君の持っているゴールドカードのナンバーが、カルチャーブレーンの発表する番号と一致すれば、豪華景品が当たるんだ。幸運のカードは誰の手に!!
※もっていない君にも、特典があるから、お店できいてね!
一等 スーパーファミコン内蔵テレビ 1名
二等 CDWラジカセ 2名
三等 スーパーファミコン本体 3名
四等 図書券(5000円) 5名
五等 オリジナルTシャツ 100名
祝 シリーズ200万本突破
MEMBERSHIP CARD
CULTURE BRAIN
株式会社カルチャーブレーン 〒124東京都葛飾区宝町2-30-16 おもしろ情報局 TEL03(3695)3513

5

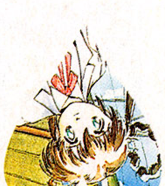




妖子の日記

1992年2月13日(木)

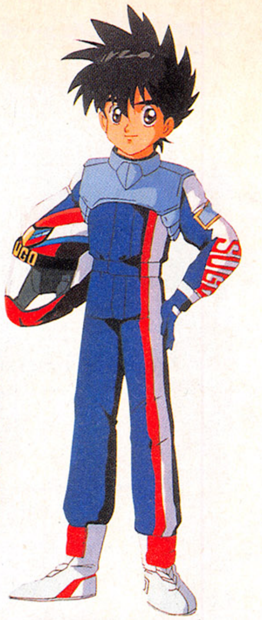
明日はいよいよバレンタイン。
チョコレートは西麻布メサイヤの特製だぞ。
愛のメッセージも
勇気を出して入れちゃった。
今夜は眠れそうにないよォ。
えっ? だれに贈るのって?
ひ・み・つ・だよ———。

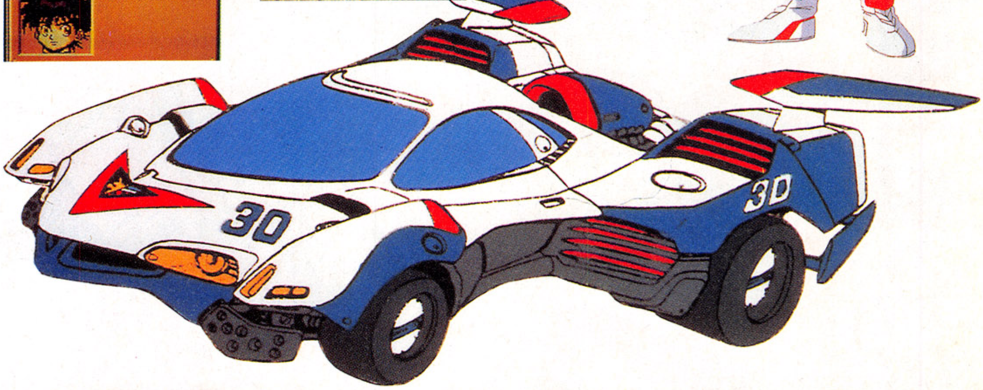


5


ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
Sun Electronics Corporation
SUNSOFT
炎の闘球児
ドッジ弾平
04つとむ ST:05
「キャノン ホーク!!」
01だんぺい ST:05
PASS
「なんだって!! たいがたちが・・・・!」
標準小売価格¥6,500 税別
©1992 SUNSOFT
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京
ファミコン版カードバトルゲーム
(3月発売!)
ファミコン史上最強の格闘球技
突如、現れた謎のチームに、
宿命のライバル大河がたおされた。
白熱するスーパードッジ!
弾平は謎のチームに戦いをいどむ!
ドッジ弾平＝
コロコロコミック連載中!
＋
TV東京系毎週月曜日夜7時より放映中
Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。
TM & ©1991 DC COMICS INC.
BATMAN™
Return of The Joker™
リターン オブ ザ ジョーカー
3月発売!
標準小売価格 ¥3,800(税込)
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Published under license from PSYGNOSIS LIMITED.
© 1991 PSYGNOSIS LIMITED. All rights reserved.
"PSYGNOSIS" and "LEMMINGS" are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission.
Lemmings™
レミングス
好評発売中
標準小売価格
¥8,500(税別)
サン電子株式会社
愛知県江南市古知野町朝日250 TEL〈0587〉55-3500
テレフォンサービス〈0587〉55-1120

アスラーダ全開(フルスロットル)



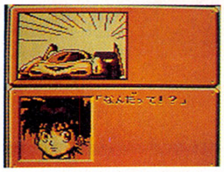


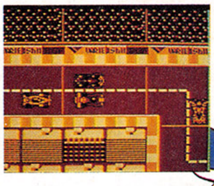
新世紀GPX CYBER FORMULA サイバーフォーミュラ

本日発売!!

定価¥3,980(税込)

Nintendo GAME BOY







人気アニメ「新世紀GPXサイバーフォーミュラ」がレーシング・シミュレーション・ゲームになってゲームボーイに登場!

新システム「レーシング・シミュレーション・システム」による白熱のシミュレーション・バトル。キミは、主人公「風見ハヤト」となって、手ごわいライバルをかわしながら、全8つのシナリオを戦い抜いていくのだ! 豊富なイベントとアイテムをうまく利用するのが、勝利への近道。全シナリオをクリアーすると、感動のビジュアルシーンがキミを待っている!!

メガドライブ用ソフト

F1ヒーローMD

F-1 HERO MD

中嶋 悟 監修

8メガ

対戦型

4月発売予定 価格未定

2人同時プレイ可能、超リアル3D体験レーシングゲーム。



MEGA DRIVE

※画面は開発中のものです。 メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

ファミコン用ソフト

中嶋 悟 監修

F-1 HERO 3

F1ヒーロー3

8月発売予定

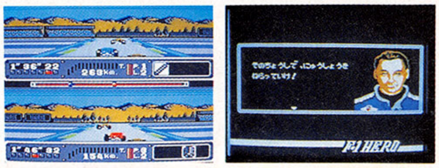
価格未定

FAMICOM FAMILY



「F-1 HERO」が、生まれ変わって「3」で登場!! '92年度の新データに、グラフィック・サウンドも一新。ファミコン3Dレースゲームの決定版、最新第3弾!!

※画面は開発中のものです。



スーパーファミコン用ソフト

中嶋 悟 監修

SUPER F-1 HERO

スーパーF1ヒーロー

発売日未定

価格未定

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

8メガ



※画面は開発中のものです。

VARIE VARIE CORPORATION 株式会社 バリエ TEL.03-5272-3535(代)

〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6 丸おビル4F

バリエ情報局 ☎03-5272-3660

特集 1992F1開幕!



M

Special Issues of This Week

CONTENTS



J



M

写真提供　J：JAX/M：MWCT

スペシャルインタビュー



鈴木亜久里が語るＦ１の世界

フットワーク＋無限ホンダという新チームで今シーズンを迎える鈴木亜久里。その亜久里が、テストすらろくにできなかった前季のうっぷんを晴らすかのように、イギリスでテスト走行開始。以下、そのもようを含めて独占インタビューをお届けする。

新マシンＦＡ-13はかなりいい感触だね

――いまテスト走行の真っ最中とのことですが、マシンの感触は？

鈴木亜久里（以下亜久里） 残念ながら、ドニントンでは1日テストできただけ。しかも寒かったため路面がところどころ凍っていて、12周しか走れなかった。この日のテストは、ニューマシンFA-13のチェック程度なので、はっきりしたことは言えないんだけど、感触としてはかなりいいマシンに仕上がっている、といったとこかな。

――フットワークは今年から無限Ｖ10を搭載するわけですが、無限エンジンに対してはどんな感触を持ちました？

亜久里 無限エンジンは鈴鹿でもテストしてるけど、カテゴリーが違うエンジンのようだね。パワーがほしいと思うところではちゃんとパワーが出るし、直線も速い。僕は毎年違うエンジンに乗っているわけだけど、無限エンジンはまさしくＦ１で戦うために作られているエンジンだと痛感しているよ。

――フットワークというチームに対する印象は？

亜久里 F3000時代にいっしょに戦ってきたチームなので、気心は知れているし、そういった意味では非常にやりやすい。とくに大橋会長とは息もぴったり合っているからね。スタッフに関しても前身がアロウズということで、歴史もあるし、Ｆ１をよく理解していると思う。チームに不満や問題点はまったくないよ。

――去年のティレルを例に出すまでもなく、Ｆ１というのはバランスが大切ですよね。無限Ｖ10といえどもシャシーとのマッチングがよくなければ、やはり苦戦すると思うんですが……。

亜久里 それはまぁ、あたりまえのことだよね。シャシーとエンジンのマッチングが大切なのは言うまでもないことだけど、それに加えて言えば、ガスやオイルによってもマシンのパワーは違ってくる。つねに試行錯誤しながらベストな状態を探っていくわけだから、実際に走ってみなければ何とも言えないよ。ベストなマシンに仕上げるためにも、とにかくいまはテストに専念している。

――開幕までのスケジュールはどうなっているんですか？

亜久里 とにかくテストの繰り返しだね。本番前になるべく多くのトラブルを出し尽くして、少しずつマシンを改善していくことが一番大切なんだ。

――今シーズンの目標は？　ズバリ、何ポイント取りたいですか？

亜久里 去年と違ってチーム体制も整っているし、少なくとも20ポイントは取りたいね。前半戦、第7戦のカナダＧＰあたりまでにある程度ポイントゲットしておきたいと思っている。逆に前半戦で取れなかったらダメかもね。今年は前半戦が勝負だと思っている。

本物のＦ１ドライバーを目指してほしいんだよ

――亜久里さんがとくに親しくしているドライバーは誰ですか？

亜久里 エリック・ベルナールかな。彼とはラルースで２年間いっしょにやってきたからね。南フランス出身だからか、意外にのんびりした性格で、けっこう孤独が好きみたい。でもとってもいい奴だよ。レース以外のプライベートな時間に特別な付き合いがあったわ



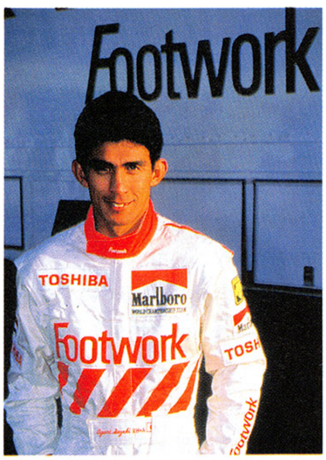
けじゃないけど。

——今シーズンからチームメイトになったアルボレートに対してはどんな印象を？

亜久里　彼は、イタリア人のくせに日本人っぽいところがあったりして好感を持っている。うまくやっていけそうだよ。

——片山右京をはじめ、今後は日本人ドライバーもどんどんＦＩの世界に入ってきそうですが、そういったいまの状況に対してはどう思ってます？

亜久里　日本人ドライバーが増えるのはいいことだよ。日本というと、お金や技術のほうがＦＩの世界では目立っていたけど、やっぱりドライバーがいないとダメだよね。だからもっと多くの日本人がＦＩの世界に飛び込んで来てもいいと思ってる。でも、これはＦＩを目指しているすべてのドライバーに言えることなんだけど、ＦＩに乗ることを最終目的にしてほしくない。ＦＩに乗ったことがあるドライバーと、ＦＩドライバーってのは明らかに違うと思うんだ。そういった意味で、本物のＦＩドライバーを目指してほしい。

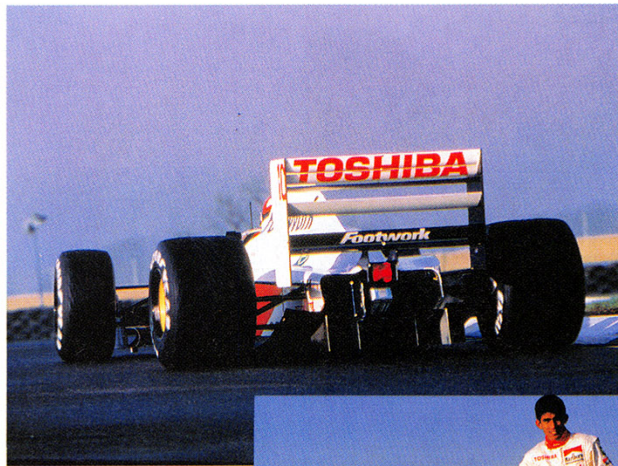


時速300キロの世界は常人には想像できない

——素朴な疑問なんですけど、時速300キロの世界ってのはどういうものなんですか？

亜久里　うーん。時速300キロの世界ってのは、やっぱり体験しないとわからないと思う。ひとつだけはっきり言えるのはＧ(加速度)の世界ということ。走っているときに感じるＧは、体中の血液が偏ってしまうほど。これほどのＧを感じることができる世界は、ほかにないんじゃないかな。しいてあげれば宇宙飛行士とか(笑)。

——では、レース中はどんなことを考えているんですか？



⬅リアも大きく変更。無限Ｖ10のパワーがどこまで発揮されるか!? 注目の今シーズンだ。



➡アンヘドラル・ウイング装備のフロント。デザインもマル。

亜久里　レース中はいたって冷静だね。まわりのドライバーの動きや、自分のマシンのチェックをしながら、どうレースを展開するかだけを考えている。逆にそうでなかったらレースなんてできないと思う。

——７月に亜久里さんの『F-Iスーパードライビング』が発売されますが、普段はゲームなどで遊ぶことがあるんですか？

亜久里　ゲームボーイはＣＭの撮影に欠かせない存在だね。ちょっと時間が空いてしまったときなんかに、よく使っているからね。普段はあまりやらないかな。

——最後に、ＦＩドライバーを目指している若者たちにメッセージがありましたら……。

亜久里　ＦＩだけでなく、とにかく目標を決めたら徹底的にやってほしい。それでもダメだったら、すっぱりとあきらめてほかのことを探す。それがいいと思うよ。

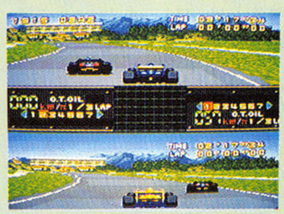
『鈴木亜久里のF-1スーパードライビング』に期待!

スーパーファミコン
ロジーク(ジー・アミューズメンツ)
7月発売　価格未定

このゲームは、鈴木亜久里ならではのレース観やアイデアが、随所に見られるのが最大の特徴。開発チームがカナダGP中にサーキットの現場に乗り込み、亜久里と綿密な打ち合わせを行なったというから相当気合が入っている。コースに合わせたマシンのセットアップ法や、タイムアタック時の走りかた、各サーキットの攻略法など、亜久里ならではのアドバイスが聞けるのだ。

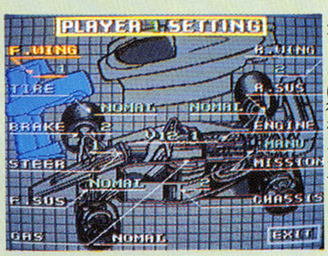
それだけでなく、ドライバーの視点からとらえた、まさしくリアルなコースが再現されているのも魅力のひとつ。たとえば鈴鹿の立体交差や、モナコのトンネルなんかも忠実にシミュレートされている。セッティングが細かくできるのはもちろん、実際のレースシーンから取り込んだ迫力のサウンドにも期待できそう。

ゲームモードは、チャンピオンシップモード、対戦モード、フリープラクティスの３種類。チャンピオンシップモードでは、キミが亜久里になって全16戦を戦う。対戦モードでは、ふたり同時プレーのほかに亜久里との一騎打ちもできるぞ。



⬆対戦モードでは画面が上下２分割される。熱くなるのはコレでしょ。





⬅セッティング画面。相当マニアックに行なえるぞ。



⬆マシンもさることながら、背景に注目。雲までがずい一っと動くのだ。
⬅ここまでリアルに再現されているとは！　看板の文字までクッキリ。

ふたり対戦プレーで熱いバトル!!



スペシャルインタビュー 今宮純

'92年のF1シーンを大予想 今シーズンの見どころは？

フジテレビのF1中継でおなじみの今宮純。古館伊知郎の絶叫実況の横で、クールに戦況を分析してくれる名解説者が、開幕直前の'92・F1シーンを鋭く、熱く語ってくれたのだ。

'92年のF1の顔 チャンピオンはセナか!?

'89年から'90、'91年と偶然当たってるんですよ(笑)。開幕まえに、「チャンピオンはどうですか」って質問されるとね、レースだから当然いろんなファクターがあるし、マシンもまだ出来てないわけだし、いうなれば予言の世界なんです。じゃあなぜ'89、'90、'91年って当たったのかなって自分なりに思うと、その年のドライバーの資質っていうか、総合的な面で誰が一番その年のF1の世界で、チャンピオンにふさわしい人なのかって、逆の視点で考えていくんですよ。

それで、消去法で見ていくとしましょうか。フェラーリのアレジ、カペリ？　まあ勝つことはできるでしょう、初優勝をね。だけど、チャンピオン争いでチャンピオンを勝ち取るためにはいろんなことがあるわけで、まだひとつも勝っていない若いドライバーが、いきなり初チャンピオンっていうのは、これは奇跡に近い、つまりアレジ、カペリはちょっと……ね。

次にアラン・プロスト。これはドライバーの資質という意味で、かなりいい。ところが今日現在、正式発表されていない。そういう状況でこの1年間をって考えたときに、彼もちょっと。

ネルソン・ピケ。総合的に見れば若干ピークは過ぎているとはいうもののいい資質をもっている。ところが、彼も引退濃厚でしょう。

ベネトンのシューマッハ？　速い速い。速いんだけど、1年間フルシーズンで戦うのが初めての2年生っていうか、事実上フルシーズン1年生だからね。これはやっぱりワールドチャンピオンは無理。

じゃあ、あと誰がいるか？　パトレーゼとベルガーとセナとマンセル。で、パトレーゼ。確かに去年は凄かったし、あれはもう私だけじゃなくて世界中の人たち、われわれの同業者がびっくりしたんですが、改めて去年の成績を振り返ってみると、ひとつのピークでしょ。あれをキープできるかどうかっていうのが、彼の課題でしょうね。つまり、ワールドチャンピオンを取るためには、あれ以上の勝ち星をさらに3つ4つ上のせしなくちゃいけないわけでね。ナンバー1としてマンセルがいる以上、これはちょっと難しいでしょうね。

ベルガーの場合もやはりセナがいますからね。確かにセナをブチ抜いて優勝するというシーンはあると思うんだけど、チームのなかでやはりナンバー1はセナだ、みたいな意識があるんでね。これを覆すには、ちょっとまえのマクラーレンのセナ＆プロスト時代のプロストの役割を、ベルガーが演じるような環境になること。もしそうもっていければベルガーにもワールドチャンピオンの芽がでてくる。だけど、不可能ではないけれども可能性としては相当小さい。

そうすると残るのはセナとマンセルしかいない、ってことになってくるわけですよ。それでマンセルなんだけど、今年で彼は39歳。いかなるグレートドライバーであっても、年齢的なピークを過ぎてるっていうのがね、みなさんは気がつかないと思うんだけど、私はそういう部分があると思うんですよ。具体的にどういうことかっていうと、レース中に「アッ！」とスピンしたり、集中力が切れたり、ドリンクサインが出たりとかね。たとえば、去年の最後のレースのアデレードがスピンでしょ。そのまえの日本グランプリもスピン。あんなに速いナイジェル・マンセルが、いいときにはホントいいけれども、パッとスピンしちゃうわけね。これはお客さん的には、「いやーマンセルは、また見せてくれてー、パフォーマンスおもしろい。ミスするから人間的。セナはクールでつまんない」っていうマンセルファンが多いんだけど(笑)。そういうところにナイジェル・マンセルといえど悲しいかな、まー、老化現象っていうと言い過ぎだけど、F1レベルで考えたときに感じられる。セナは32歳ですからね。年齢ということを考えたときに、32歳っていうドライバーの年齢環境は、一番いいんですよ。脂がのりきってるっていうか、円熟してくるっていうか、速さはもちろんだし、年齢的な部分で1年間を乗りきれるということでもね。

それに、マンセルは若いときから1年間を乗りきるっていう部分でちょっと疑問を抱かざるを得ない部分があるし、やっぱり年齢というファクターは肝心なときに出



⬅おなじみの赤と白のツートンカラー。マクラーレン・ホンダMP4／6Bだ。かっこいいねっ！

K.O

やすいんですよ。そう考えると、ナイジェル・マンセルが毎年最後のチャンスっていわれてるんだけど、ほんとに今年が最後でしょう。

総合的に見てくると'92年っていうのは、やっぱりレーシングドライバーとしてセナしかいないっていうことかな。ただ連続Vの可能性ってことになると、決して100パーセントじゃなくて、45パーセントぐらいだと思う。それは、マンセルに40パーセントぐらいの可能性があるからね。で、マンセル以外のほかの人たちに15パーセントぐらいの可能性っていうこと。開幕まえの今現在でね。

ナイジェルマンセル 悲願の初Vの可能性は？

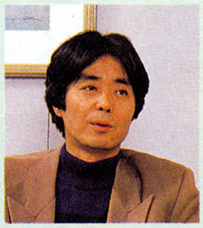
じゃあ今度は話を逆に、マンセルが40パーセントの可能性にかけるためにはどうしたらいいか？

これはもういいマシン、いいエンジン、ミスのないチーム、同時に開幕ダッシュね。去年みたいなことじゃダメ。完成度の低かったMP4/6にできたてホヤホヤのホンダV12エンジン、あれに4連勝されちゃった。あんなことをやってたらダメですよ。

とにかく前半のスタートダッシュで貯金をして、セナが追いかけくるような、マクラーレン・ホンダにハンデを与えるような状況を最初から作っておかないと、いずれ追いつかれちゃうから。マクラーレン・ホンダの総合的な力っていうのはやっぱり凄いですからね。

アドバンテージをなるべく大きく持つためには、開幕戦から3つ。南ア、メキシコ、ブラジル。この3つのロードゲームが大変で、次の3つがいきなり5月に3連戦ですからね。今年のスケジュールはほんとにもの凄いスケジュールなんですけど、最初の3つが終わったときのブラジルでどうか？　次の3つが終わったときの第6戦のモナコグランプリでどうか？　その時点でどうなっているか？　これが大きいですね。今年のF1の場合は3月、4月、5月の6ゲームっていうのが凄く大事だと思うわけ。だからそこでウイリアムズ・ルノーがどれだけのものをやれるかっていうのが、ナイジェル・マンセルの40パーセントのチャンス。まあそれは、第1戦が終われば、また確率は変わってきますけどね。

それゆえにウイリアムズ・ルノー側としては、それしかないっていう戦略のもとに自分たちのマシン作りをやってきてるわけ。あんな冬の間にアクティブサスペンションをつけたクルマでガンガン、テストしてきたわけです。1万キロ実走試験とかいう、ひとつの目標を掲げて、いま現在その60パーセントぐらいはやってきてますからね。ある意味では去年のマシンの引っぱりで、ルノーのV10もRS3Bまで進化したんだけど、RS4をポーンと出さないでRS3Bの次のRS3CとかRS3Dとかそういうもので、手堅く、信頼性を確保しながら、マクラーレンがもたもたするのを期待しつつ、開幕からブッちぎるという。ところが考えることがみんな一緒でね、マクラーレンもとりあえずの2戦はMP4/6改良型でいくと。エンジンにしても去年の日本グランプリから出来上がった最強のホンダV12スペック3の改良型でいくと。で、第3戦以降になったらMP4/7プラス'92年プロパーのホンダV12を出すということでね。だからフタを開けてみたら、2強が揃って同じキープコンセプトだったりして(笑)。



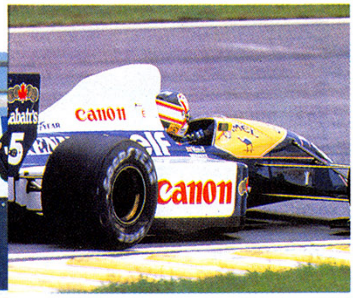
今宮純

フジテレビ系で大好評放映中『F1 GRAND-PRIX』の解説でおなじみのモータージャーナリスト。その的確な論評には定評がある。著書に『1/1000秒の攻防』、『F1大百科』(川井一仁共著、ともに勁文社刊)などがある。

この両方がチャンピオンを意識するあまり、信頼性信頼性でやっているところを、失うものはなにもないフェラーリが(笑)、ニュー644っていう戦闘機みたいなとんでもないマシンで、スポーンと足元さらっていくなんてこともファンの人にはおもしろいかもしれない。

⬇悲願のワールドチャンピオンを手中にできるか？　ナイジェル・マンセル!!





C

⬆昨年の屈辱を晴らすべくチームの状態は万全。ウイリアムズ・ルノーだ。

中嶋悟引退後の日本勢の活躍は？

日本勢は、まず鈴木亜久里からいうと、おそらく過去のF1シーズンの最高の成績が出せると思います。'90年に彼は6ポイント、世界ランキング10位に入ったんですけれど、それ以上の成績が出せると思うし、また出さなきゃいけないと思う。フットワークのチームっていうのは、単純に言って資金力はトップクラス。あそこのファクトリー、工場の規模だとか能力とかも、じつは非常にいい設備が整っているんですよ。だから本来はもっと結果が出せて不思議でないチームの状況にあるんですよ。

マシンもほかに比べて、比較的はやく出来たし、2月に相当テストできますしね。鈴木亜久里っいうドライバー自身も、あの人は、走って走って、それで調子を整えていくほうのタイプだからね。'90年にいい成績が出たっていうのは、開幕前に凄くテストで走り込んでいたからなんですよ。

総合的に言って、いまはあのころよりいい状況にいますからね、そういう意味でいままのベストの成績が出せるし、それを期待したいですよね。4年生の彼には。

次に片山右京。ま、新人が出てきたときっていうのは、片山選手に限らず未知数なんですね。F1のフィールドで行なうレースと、いままでのレースっていうのは、簡単には結びつかない。やはりフォーミュラーワンのステージっていうのは全然違うステージだから。

とにかく、片山選手にお願いしたのは、まずシーズンオフのテストを順調に行なっていくってこと。それで、ある程度の自信が持てればいいな、と。そしてやっぱり開幕戦に、順位は何位でもいいから、必ずスターティンググリッドに就くこと。で、次は早く完走することだね。とにかく初めて完走したときっていうのは、まあ、おそらく片山選手が思っている以上のものがつかめるから。それが次々に結果につながっていくものだから。このふたつがまずクリアーできれば、今度は自分らしいレースっていうものが、少しずつF1で出せるようになっていくと思います。

※このインタビューは、1月31日に取材したものです。協力／ホテルパシフィック東京 ☎03・3445・6711

写真提供C：CANNON/J：JAX/K.O：KAZUNORI OKUYAMA



毛利名人の
最新F1ゲーム独断採点

毛利名人といえば、編集部でも1、2を争うF1オタク。そんな名人に最新レースゲームの批評をしてもらい、シューティングゲームにたとえると何にあたるか考えてもらったぞ。

SF スーパーファミコン F-1 GRAND PRIX

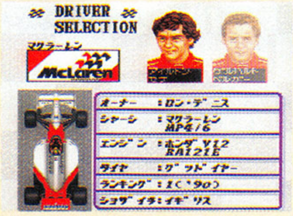
バックアップカートリッジ　8メガ

■ビデオシステム　3月発売予定　9700円

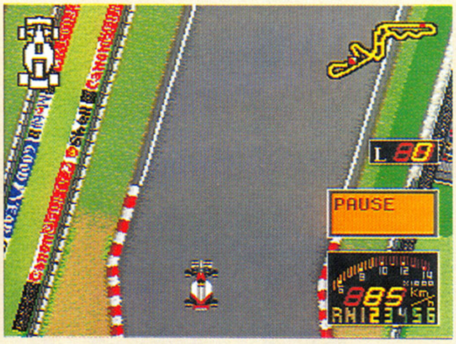
人気アーケードゲームの移植。スーパーファミコン版を発売するに当たって、FIAとFOCAという、F1を支える2大機関の公認を受けたうえ、フジテレビの全面的な協力をも取りつけている。そのため、登場する18のチームと34名のドライバーはすべて実名という、ファンにとってはたまらないものとなっている。マシンの戦闘力だけでなく、コンピューターが担当する敵ドライバーのドライビングスタイルまでシミュレートしているという、注目のゲームだ。



⬆オープニングにも力が入ってるぜ。



⬆やはりこの人を選ぶべきなのかな？



⬆レース中は見ている暇はないけど、ポーズをかければ芸の細かさがわかるのだ。看板をよく見てね。

操作性	★★★★
グラフィック	★★★★★
リアリティー	★★★
熱中度	★★★★★
総合F1度	★★★★★



※評価は5点満点です。

●名人の感想
完成度がとても高いので、ゲーセンでハマった人はかなり楽しめるんじゃないかな。でも、いくつか不満な点もあるよ。敵がピットインしないこともそのひとつ。ピットインするときの駆け引きっていうのがないんだよね。ま、これは次回作への期待ってことにしとこうかな。なかなかいい出来なんで、名作『ゼビウス』ってことでどうかな。

SF スーパーファミコン エキゾースト・ヒート

バックアップカートリッジ　8メガ

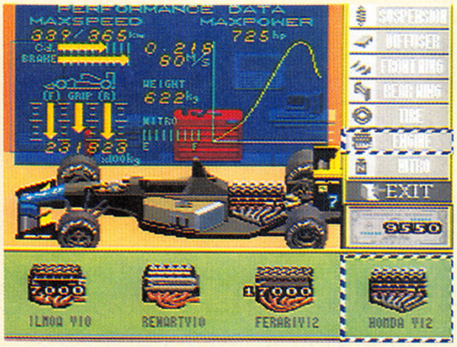
■セタ　発売中　8900円［込］

スーパーファミコンの回転機能を活かした、コースのグラフィックがすばらしい。コースは実在のサーキットをもとにしてあるし、グラフィックは3Dなので、リアルさはバッチリだ。しかし、このゲームの売りは、なんといっても、10項目もある細かいセッティングパターン。レースの賞金でパーツを買い、メカニックになった気分でマシンをパワーアップできる。レースを見るだけではなくて、マシンの構造にも興味を持っているマニアにおすすめだ。


⬆ピット作業は一見の価値があるぞ。



⬆スタートで抜かれることが多いのだ。



⬆このパフォーマンスデータの画面を見て、マシンのセッティングをしよう。細かいデータがマニア泣かせだぜ。

操作性	★★★
グラフィック	★★★★
リアリティー	★★★
熱中度	★★★
総合F1度	★★★★



●名人の感想
このゲーム、簡単だね。音はいいし、パーツのグラフィックもよく描き込まれているしと、いいものは持っているんだけど、ショートカットできるっていうのはちょっとまずいよね。それに、F1にニトロなんかないよ。ゲーム内容はかなり古典的。でも、見た目はかなりいいので、『スペースインベーダーズ復活の日』ってとこかな。



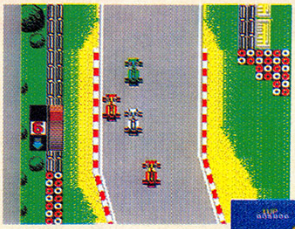
FC ファミコン F1サーカス

バックアップカートリッジ　3メガ

■日本物産　発売中　6600円

項目	評価
操作性	★★★★
グラフィック	★★
リアリティー	★★★
熱中度	★★★
総合F1度	★★★

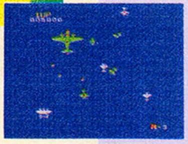
PCエンジン版で大好評を博し、メガドライブに続いてファミコンにも移植されたゲーム。チャンピオンシップ、コンストラクターズ、タイムアタックの3つのモードがあり、飽きることなく楽しむことができる。コンストラクターズには、マシンのセッティングをしてレースを見守るという、シミュレーション的な要素がある。



⬆先発のPCエンジン版やメガドライブ版にも劣らないスピード感はなかなかのものだが、やはり、グラフィックはやや見劣りする。

●名人の感想

元々がPCエンジンのゲームだから、ファミコンへの移植となると苦しいよね。フェラーリとスクーデリア・イタリアの区別がつかないぞ。移植して失敗したといえば『1942』だ。



SF スーパーファミコン トップレーサー

カートリッジ　4メガ

■ケムコ　3月27日発売　7800円［込］

項目	評価
操作性	★★
グラフィック	★★★
リアリティー	★★★
熱中度	★★
総合F1度	★

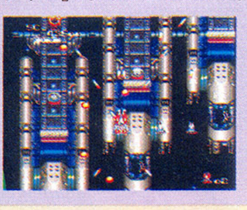
世界中の、全部で32もあるコースをつぎつぎに走破していく耐久レース。レースには毎回20台が出走する。画面が上下に分割されていることからも想像できるように、ふたりプレーでのバトルがこのゲームの醍醐味。ふたりプレーのときは、どちらかが5位以内に入っていればつぎのレースに進めるので、ライバルとふたりで世界旅行としゃれこもう。



⬅ついつい、相手がどこにいるのか気になってしまうのだ。

●名人の感想

これはF1じゃないよね。元ネタは『ファイナルラップツイン』かな。あんまりいい出来じゃないなあ。そんなわけで、『**ファイナルソルジャー**』なんてところかな。



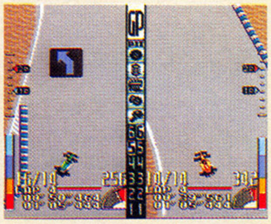
SF スーパーファミコン バトルグランプリ

カートリッジ　8メガ

■ナグザット　3月27日発売　8500円（予価）

項目	評価
操作性	★★
グラフィック	★★
リアリティー	★★★
熱中度	★★
総合F1度	★★★

左で紹介した『トップレーサー』と同じく、ふたりプレーの対戦が売りなのだが、このゲームは画面をたてに2分割している。これはレースゲームとしては前代未聞。また、全部で4つのモードで遊べるのだが、そのなかには、アクセルとブレーキの操作だけでレースに参加する、初心者向けのスロットモードもある。このように、新しい試みが満載のゲームなのだ。



⬅慣れるまでがちょっと大変。最初は頭がクラクラするかも。

●名人の感想

視界が狭いんで、コーナリングのときはかなり苦労するぞ。画面がたてに2分割されているのに高速すぎる。あと、色使いがダサいので、『**TATSUJIN**』ってとこ。



SF スーパーファミコン 新世紀GPX サイバーフォーミュラ

カートリッジ　8メガ

■タカラ　3月19日発売　8800円

項目	評価
操作性	★★★★
グラフィック	★★★★
リアリティー	★★
熱中度	★★
総合F1度	★

人気アニメーションをゲーム化したもの。そのため、ストーリー性のあるゲーム進行が楽しめ、既存のレースゲームとはかなりちがったものになっている。砂漠、雪上など一筋縄ではいかないコースもあるが、チームのメカニックがコースに最適のセッティングをしてくれる。セッティングが変わるとマシンの形状も変わる。



⬆なにかと声をかけてくれるあすか。第1戦で優勝すると、ほらこのとおり。



●名人の感想

アニメを題材にしているにしては、難しいよね。羊の皮を被った狼といったところかな。『**ツインビー**』みたいなもんだ。

ここで最後に一言

まず、敵のマシンのアルゴリズムを改良してほしいよね。その点で『F-1 GRAND PRIX』は惜しいな。リアリティーのなさも気になる。『F-ZERO』級の爽快感があればそれでもいいんだけど。（毛利名人）

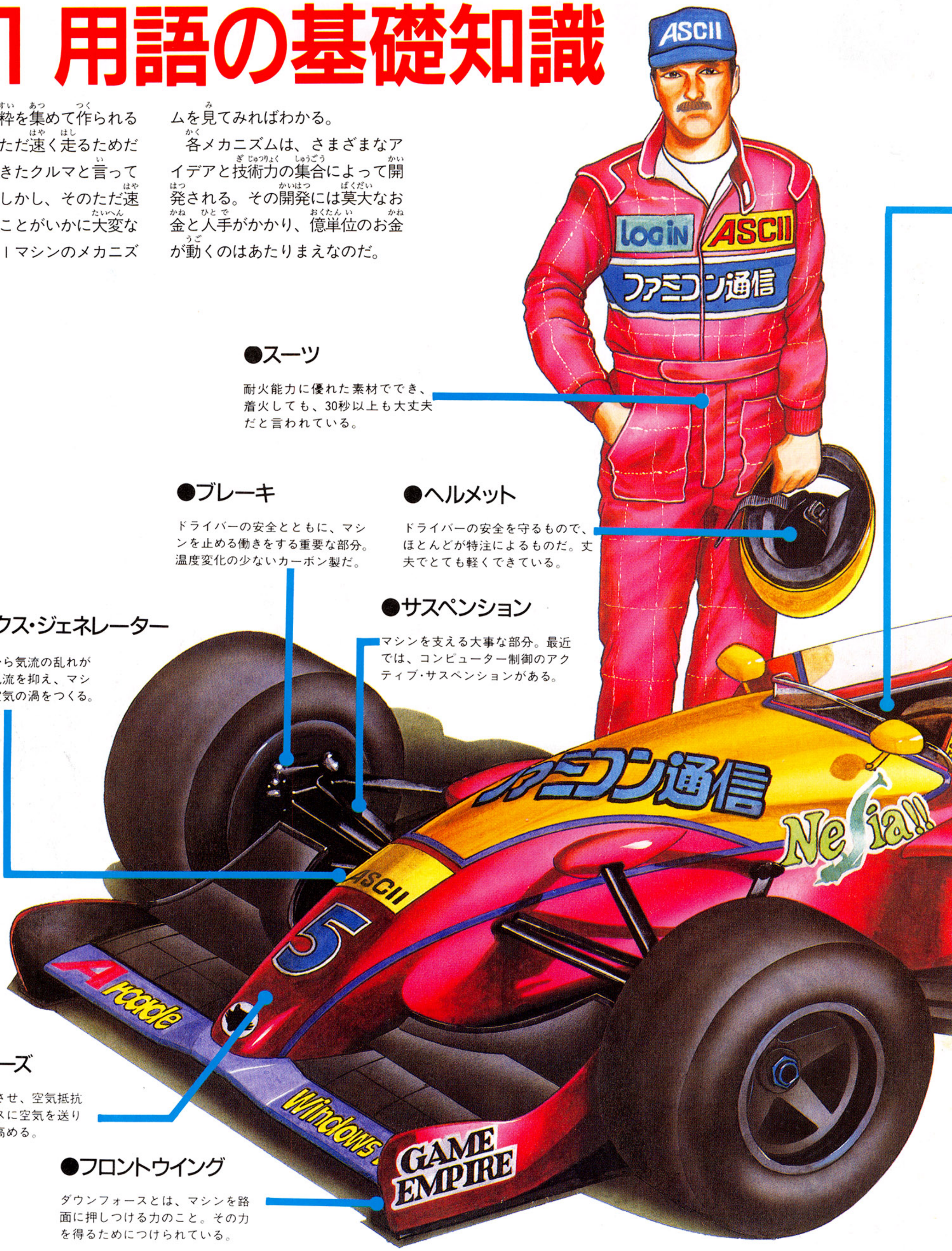


⬅いまだに、読者からの支持も根強い『F-ZERO』。

Ｆ１用語の基礎知識

最新技術の粋を集めて作られるＦＩマシン。ただ速く走るためだけに生まれてきたクルマと言っていいだろう。しかし、そのただ速く走るということがいかに大変なことかは、ＦＩマシンのメカニズムを見てみればわかる。

各メカニズムは、さまざまなアイデアと技術力の集合によって開発される。その開発には莫大なお金と人手がかかり、億単位のお金が動くのはあたりまえなのだ。



●スーツ

耐火能力に優れた素材ででき、着火しても、30秒以上も大丈夫だと言われている。

●ブレーキ

ドライバーの安全とともに、マシンを止める働きをする重要な部分。温度変化の少ないカーボン製だ。

●ヘルメット

ドライバーの安全を守るもので、ほとんどが特注によるものだ。丈夫でとても軽くできている。

●ボーテックス・ジェネレーター

走行中のタイヤから気流の乱れが発生する。その乱流を抑え、マシンに効率のよい空気の渦をつくる。

●サスペンション

マシンを支える大事な部分。最近では、コンピューター制御のアクティブ・サスペンションがある。

●フロントノーズ

空気の流れを安定させ、空気抵抗を極力抑えスムースに空気を送り込み、空力効果を高める。

●フロントウイング

ダウンフォースとは、マシンを路面に押しつける力のこと。その力を得るためにつけられている。

●ステアリング

マシンの方向を制御するもの。つまりハンドルだ。乗り込むときには、はずさなければならない。

●エンジン

マシンの心臓部。シリンダーの形式はV型で、自然給気。V8、V10、V12の3種に大別される。

●ガソリンタンク

ガソリン競争とも言われるように、さまざまな工夫がこらされ、燃焼効率を高める成分が含まれている。

●トランスミッション

ギアは横置き。6から7速シフトになっている。最近では、セミ・オートマが主流になりつつある。

●リアウイング

これもダウンフォースを得るためのもので、飛行機の翼状をしている。しかし、飛行機とは上下逆。

●ディフューザー

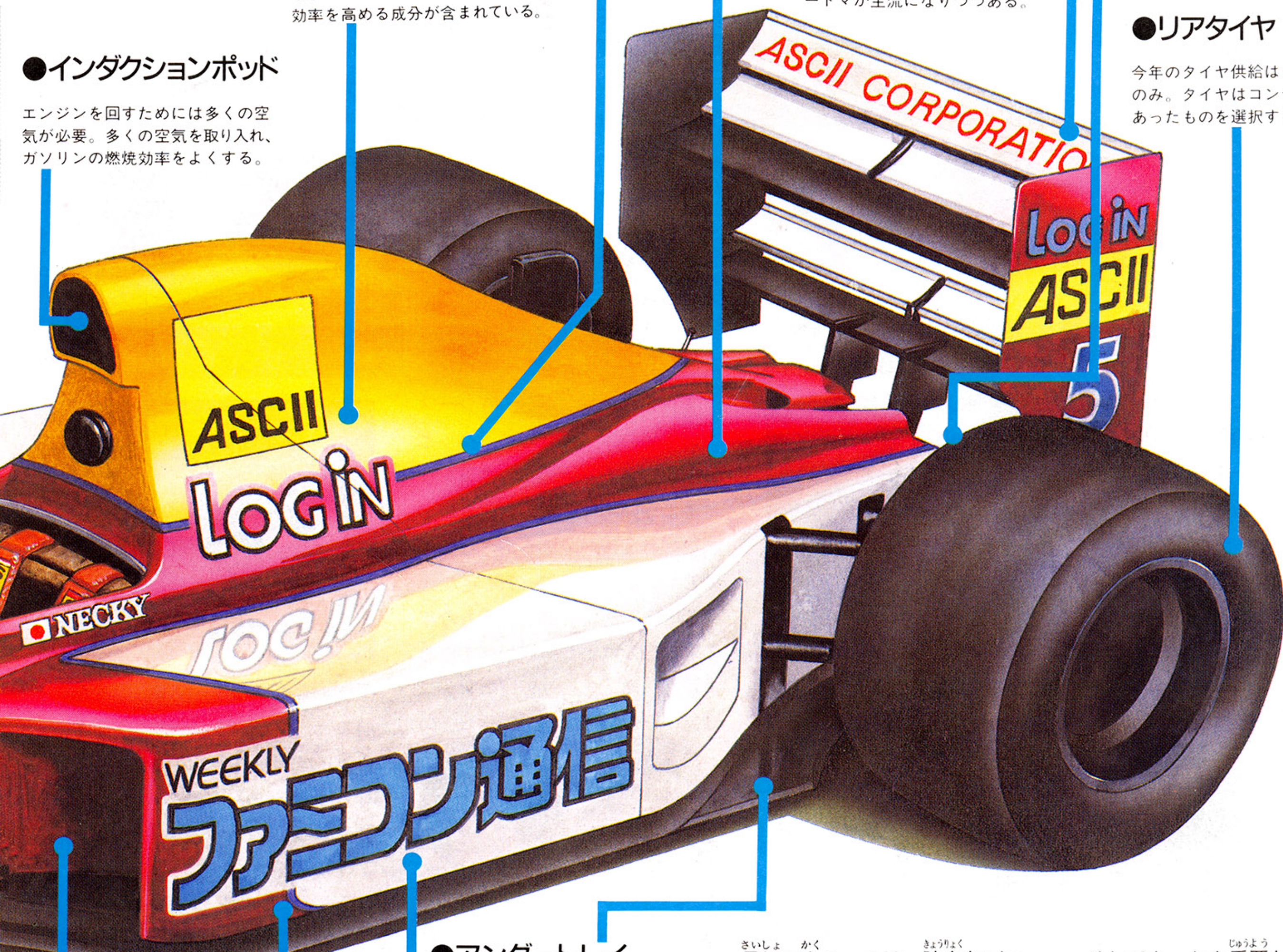
効果的に空気を抜き、ダウンフォースを高めるためにつける。各チーム、形状に工夫を凝らしている。

●リアタイヤ

今年のタイヤ供給はグッドイヤーのみ。タイヤはコンディションにあったものを選択する。

●インダクションポッド

エンジンを回すためには多くの空気が必要。多くの空気を取り入れ、ガソリンの燃焼効率をよくする。



●アンダートレイ

マシンの下はフラットでなければならないという規定があるために義務として取り付けられている。

●ボディー

ボディーはカーボンファイバー製のモノコック。その素材は、高い剛性と軽量性を兼ね備えている。

●エアインテーク

ラジエーターに空気を取り入れるための入り口。エンジンの冷却効果を高める働きをしている。

●サイドポンツーン

ここにはエンジンを冷却するラジエターがあり、その形状は、空気の流れをスムーズにするため。

最初に各チームは、強力なバックアップをしてくれるスポンサーを見つけなければならない。お金あってのＦＩ。お金があって初めて動き出すことができる。多くの資金を持っているチームは、すぐに新しいマシンの開発ができ、それだけ有利に展開できるのだ。

そしてもっとも重要なポイントは、エンジンを供給してくれるメーカーを探すことと、ＦＩパイロットの確保である。ＦＩに関わるすべての人々の想いと努力が結集してはじめて、ＦＩマシンができあがり、サーキットを走ることができるのである。

1992F1チーム大紹介

今年もまた世界最速を決めるワールドチャンピオンシップがやってくる。1992年はいったいどんなレースに⁉

McLAREN マクラーレン

エンジン
ホンダＶ１２



K.O

昨シーズンの覇者であるマクラーレン・ホンダ。ドライバーは引き続いて、アイルトン・セナとゲルハルト・ベルガーに決まった。昨シーズンのチャンピオンであるセナの今年の戦いは、もっとも注目されることだろう。

マシン開発も進んでいて、去年のドイツＧＰ予選でテスト走行させたセミ・オートマチックを本格的に投入する予定だ。マクラーレンのテストドライバーとなったマーク・ブランデルが精力的にテストを重ねている。多分今年のグランプリでは、さらに軽量化されたホンダＶ12とともに、新型のマシンＭＰ４／７に搭載されるだろう。


M
A・セナ


K.O
G・ベルガー

WILLIAMS ウイリアムズ

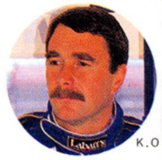
エンジン
ルノーＶ１０



J

昨シーズン、惜しくもマクラーレンに一歩譲ったが、そのマシンのポテンシャルは高かった。ドライバーは引き続き、ナイジェル・マンセルとリカルド・パトレーゼ。昨シーズンを教訓とするならば、今年はさらに活躍してくれるだろう。

マシンはＦＷ14を成熟させるとともに、車高を常に一定に保つ働きをするリアクティブ・サスペンション、完全な２ペダルのオートマチックの開発と、続々と次の戦略を打ち立てている。はたして、ニューマシンＦＷ15はどんなものになるのだろうか。マクラーレンの牙城を崩せるのは、やはりウイリアムズ以外にはないだろう。


K.O
N・マンセル


K.O
R・パトレーゼ

FERRARI フェラーリ

エンジン
フェラーリＶ１２

昨シーズンのフェラーリは最低だった。チーム内のゴタゴタに振り回されたり、レースでは１勝もできないという、散々な目にあった。マシンに関しても、２強の前では霞んでいた。しかし今年は、チーム内も整備され、ドライバーもジャン・アレジとイヴァン・カペリという若手に任されることになり、期待が寄せられる。



K.O

ニューマシンＦ92Ａにかける意気込みは並々ならぬものがあり、新生フェラーリを強く印象づける戦いができるかが見ものだ。Ｖ12エンジンにしても、パワーアップに余念がない。今年のフェラーリには、勝てる要素があるといえよう。

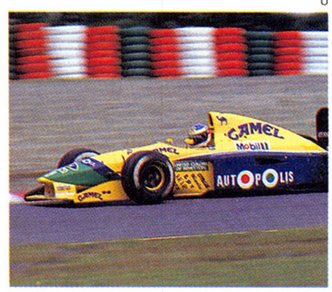

K.O
J・アレジ


K.O
I・カペリ

BENETTON ベネトン

エンジン
フォードHBＶ８

４強と言われながら、昨シーズンは１勝のみ。今ひとつ、パッとしないベネトン。そこに拍車をかけるように内部分裂の余波といった影響もでてきている。さらに、新しいＶ12エンジンの開発が遅れているとあっては、どうも今年のベネトンは不安材料が多すぎるようだ。また、このＶ12エンジンはフォードではなく、ジャガーの



U

手によるものになる模様。いったいニューマシンＢ192はどうなる。

そんな状況のなかで期待が持てるのは、期待の星ミハエル・シューマッハだろう。同僚のマーティン・ブランドルとともに、どこまで戦ってくれるかが見ものだ。


U
M・シューマッハ


U
M・ブランドル

FOOTWORK フットワーク

エンジン
無限Ｖ１０



無限Ｖ10を搭載し、ドライバーに鈴木亜久里を迎え、日本人によって固められたチームへと変身した今年のフットワーク。亜久里の調子もよく、レースへの期待がかかる。


鈴木亜久里

LARROUSSE ラルース

エンジン
ランボルギーニＶ１２


K.O

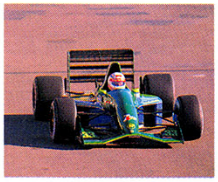
鈴木亜久里が抜けたあとを埋めるように、片山右京がラルースのシートに座ることになった。スポンサーには、土井産業とキャビンが加わり、見とおしは明かるいはずだが……。


K.O
片山右京

＊このデータは２月12日現在のものです。　変更などがあった場合は、ご了承ください。　写真提供　J：JAX／K.O：KAZUNORI OKUYAMA／M：MWCT／U：ユナイテッド・エージェンシー

JORDAN ジョーダン

エンジン
ヤマハV12


K.O

昨シーズンは、新参チームとは思えない成績を残したジョーダン・グランプリ。今年は、ヤマハＶ12を搭載し、ますますの躍進が期待される。新たなスポンサーも獲得し、資金面についてもどうやら心配なさそうだ。

TYRRELL ティレル

エンジン
イルモアV10


K.O

今年のティレルは非常に苦しいチーム状態だ。中嶋悟の引退とスポンサーであるブラウンの撤退によって、財政難に陥っている。身売り話も一時出て、今年をどう戦っていくのか、先行きは暗いと言えよう。

MINARDI ミナルディ

エンジン
ランボルギーニV12


K.O

昨シーズンはまずまずの成績を残したが、今年はフェラーリエンジンの供給をストップされ、ランボルギーニＶ12をつむことになったミナルディ。セミ・オートマの開発が進んでいるが、資金難が克服されるかが問題だ。

LOTUS ロータス

エンジン
フォードHBV8


K.O

昨シーズンは、どん底だった名門チームのロータス。今年はどうやら少しだけ状況は明るい。いすずエンジンの搭載は実現しなかったが、ニューマシンとアクティブサスの開発が進んでいる。ミカ・ハッキネンに期待だ。

FONDMETAL フォンドメタル

エンジン
フォードHBV8


K.O

フォードＨＢを獲得したことによって、なんとか今年もグランプリを戦うことがきるようだ。デザイナーも獲得し、ニューマシンもモナコＧＰで登場できるようである。しかし、どうしても資金不足に悩まされ続けるだろう。

LIGIER リジェ

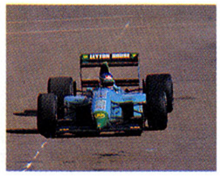
エンジン
ルノーV10


K.O

資金面にはなんの不安もないリジェだが、成績に関しては不満だらけだろう。しかし今年は、待望のルノーＶ10を手に入れた。アクティブ・サスペンションとセミ・オートマの開発も進んでおり、飛躍を期待される年だ。

MARCH マーチ

エンジン
イルモアV10


K.O

レイトンハウスは赤城オーナーの逮捕などの経営陣のゴタゴタによって、チームを売却した。そのためレイトンハウスの名が消え、チーム名がマーチとなる可能性が高く、今後の見とおしは不透明なところが多い。

SCUDERIA ITALIA スクーデリア イタリア

エンジン
フェラーリV12



K.O

ミナルディに代わって、フェラーリエンジンを獲得したスクーデリア・イタリア。チーム自体の士気は上がり、全体的なチーム力も大きく向上している。ドライバーの活躍によっては、ダークホースになるかもしれない。

BRABHAM ブラバム

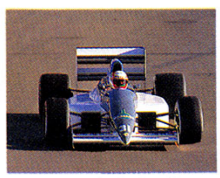
エンジン
ジャッドV10


K.O

スーパーライセンスの資格をもらえなかったために、中谷明彦の開幕戦デビューはほぼ絶望的。そのかわりとして、ブラバムのシートに座るのは、ジョバンナ・アマティというイタリア人女性ドライバー。とっても楽しみだ。

ANDREA MODA FORMULA アンドレア・モーダ・フォーミュラ

エンジン
ジャッドV10


K.O

チームが売却されたために、コローニからアンドレア・モーダ・フォーミュラに改名。しかし、オーナーはグランプリ経験がなく、資金力も豊富とはいえない。望みは、ドライバーのアレックス・カフィの実力だろう。

F1ブックメーカー
1992年F1シーンを大予測

3月1日南アフリカグランプリで開幕するF1。ファミコン通信では、1992年のF1シーンを数字にして大胆に予想してみたぞ。数字が小さいほど当たる確率が高いというワケ。当たるかな?

K.O

今年のチャンピオンシップは誰が制するか? ドライバー コンストラクターズ

ポジティブファクター

ドライバーではセナが昨シーズンに引き続き、好調で首位を独走しそうな雰囲気。年齢的にも32歳とアブラがのりきっている。対抗がマンセル。昨年の雪辱に燃えているのだ。資金力でモノをいわせる亜久里が大穴か!?

コンストラクターズでも、マシンの成熟ぶりに目を見張るものがあったウイリアムズが一番か? マクラーレンがその後を僅差で追う形だ。あとは資金力と開発チームの努力か。



⬅レース場でおなじみの2台が併走するシーン。今シーズンもこのシーンが定版かな!?

M

ネガティブファクター

無敵のセナにも弱点が……。昨シーズンのレース前の休暇中、ボートで事故にあったのだ。つまり、レース以外のことでセナがレースに出場できなくなる可能性が少なからずあるということ。また、マンセルに関しては、やはり、年齢が問題になってくるだろう。

コンストラクターズでは、ウイリアムズの斬新なマシンの開発方針の歯車が狂ったとき。マクラーレンは、ハンドリングに問題アリ!?



⬅笑顔の向こうに悪魔が……。勝利の女神の気まぐれで、勝者が敗者になるのは紙一重だ。

M

ドライバーズチャンピオンはこのヒトだ!

アイルトン・セナ	3:1
ナイジェル・マンセル	7:1
ジャン・アレジ	15:1
リカルド・パトレーゼ	24:1
鈴木亜久里	146:1
その他	64:1

コンストラクターズではこのチームが勝つ!

ウイリアムズ・ルノー	5:1
マクラーレン・ホンダ	4:1
フェラーリ	13:1
フットワーク・無限	128:1
ベネトン・フォード	89:1
その他	75:1

日本人ドライバーは優勝できるか?

日本人は優勝または、入賞できるか?

ポジティブファクター

1992年のF1シーンは、金持ちの日本から2人のドライバーが登場する予定だ。そこで期待されるのが日本人選手の活躍。過去、中嶋

ネガティブファクター

なんといっても、日本人と欧米人の根本的な運動量の差が大きい。いくら鍛えても長年の食生活や生活習慣の違いのミゾは埋まらな

鈴鹿で勝つのは誰か？

ポジティブファクター

'91年のマクラーレンの鈴鹿での強さは尋常ではなかった。昨年は予選で１分34秒台前半をたたき出し観衆をビックリさせた。これは今シーズンもその傾向は変わらないだろう。でも、ここ２年間鈴鹿でチャンピオンが決まっていることも注目したいね。



⬅斬新なマシンデザインのウイリアムズ。あと彼らが手にいれたいのが、勝利の女神の微笑だとか……。

J

鈴鹿で優勝するのはこのヒトなのだ

マクラーレン・ホンダ	4:1
ウイリアムズ・ルノー	9:1
ベネトン・フォード	32:1
フットワーク・無限	138:1
ジョーダン・ヤマハ	89:1
その他	15:1

ネガティブファクター

チャンピオンが鈴鹿で決まるということは、各チームが最後まで激しい戦いを繰り広げる可能性が高いということ。そうなれば荒れるレース展開が望める。つまり、勝利者の予測が困難になるというわけだ。激戦になる鈴鹿は大荒れ必至だ！



⬅緊張のスタート。１９８９年のクラッシュ事故のようにレース展開が混沌と？今年はどんなレースになるか。

MP

平均ピットタイムのトップは？

ポジティブファクター

ピットでのアクシデントで記憶に新しいのが昨年のポルトガルグランプリでの事件。好調に快走していたマンセルが、ピットアウトした瞬間、右リアタイアが脱落したのだ。技術が進んでもピット作業は人間の手に委ねられる。どのチームも笑ってはいられないのだ。



⬅悪夢のようなアクシデント。100分の一秒を争うピットでは、一歩間違えると地獄を見ることになる。

MP

ピットを制するチームはここになる

マクラーレン・ホンダ	7:1
フェラーリ	10:1
ティレル・イルモア	58:1
ブラバム・ジャッド	112:1
リジェ・ルノー	144:1
その他	25:1

ネガティブファクター

レース場がドライバーどうしの戦いなら、ピットはチームスタッフどうしの戦いなのだ。ピットの時間が少なければ少ないほどレースへの影響が少なくなるのは周知の通りだ。速いと定評なのが、マクラーレンとフェラーリ。あとはどんぐりの背比べといったところ。



⬅ピット作業の手際のよさでは定評のあるマクラーレン。今シーズンもワザをみせてくれるだろう。

MP

F1中継最低視聴率はどこ？

ポジティブファクター

F1中継の視聴率について。それも最低の視聴率を記録するレースを予測するぞ。過去２年のデータでは５月、６月のレースの視聴率が6.7パーセントと目立って低い。

もうひとつの着目点は放送時間。放送時間が朝６時開始のメキシコとカナダに注目だ！



⬅テレビの視聴率が伸び悩むメキシコGP。今シーズンの視聴率もあまり期待できそうにない!?

MP

今年度の最低視聴率はこのレースで記録する

メキシコGP	6:1
カナダGP	12:1
モナコGP	20:1
ブラジルGP	9:1
ポルトガルGP	16:1
その他	25:1

ネガティブファクター

ネガティブファクターとしては、早々にチャンピオンが決まってしまったとき。昨年、一昨年は亜久里の３位入賞や中嶋の引退などで視聴率がよかったが、今年はそういう要因がない。また、夜11時台に大人気の大相撲ダイジェストがあることにも混乱のもとだろう。



⬅引退した中嶋の雄姿。今年はどんなドラマを見せてくれるだろう。いまから楽しみだね！

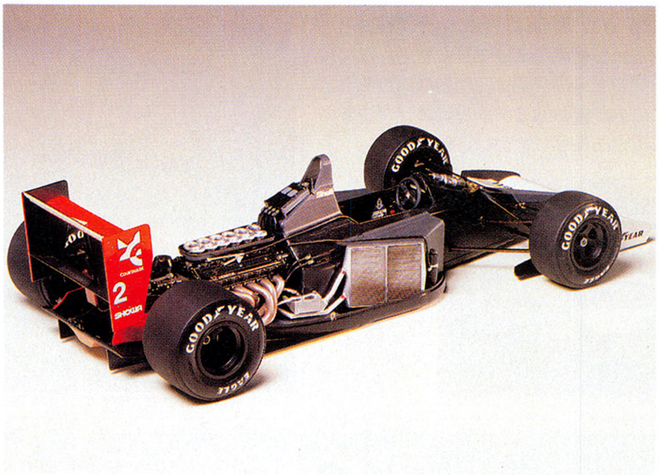
K.O

写真提供 B:ボンカラー/J:JAX/K.O:KAZUNORI OKUYAMA/M:MWCT/MP:MAX PRESS

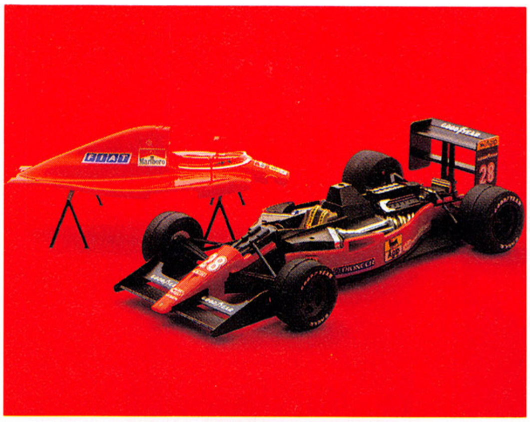
F１モデルキットカタログ

F１マシンを手に入れたい。そんなファンの夢を叶えてくれるのがプラモデルだ。サイズは小さいが、実車の迫力を十分に味わえるものが多い。各マシンの構造の違いや、年代を追っての進化などもわかっておもしろいぞ。





⬅シャーシからV12エンジンまで、メカニズムを精密に再現。ドイツGP仕様がモデルになっている。●マクラーレンMP4／6ホンダ(1：12)　1万2千円　田宮模型



⬆この大きさで、ウイングやシャーシなど、各部の質感にまで気を使っている好キット。●フェラーリF642(1：43)　2900円　ロッソ





⬅⬆'91年後半から登場した643をキット化。細く絞りこまれたフロントノーズ、大きく後退したサイドポンツーンなどを、実車さながらに再現。●フェラーリ643(1：43)　2900円　ロッソ

	キット名	スケール	価格	発売日	コメント
田宮模型	マクラーレンMP4/6ホンダ('91年型)	1：12	12000円	'91年12月	金属パーツを多用した完成度の高いキット。組み立てはビス止めで簡略化。
	フェラーリ641/2('90年型)	1：12	12000円	'91年５月	上記のMP4/6と同じシリーズ。V12エンジンも完全に再現されている。
	ルノーRE-20ターボ('80年型)	1：12	4000円	'81年３月	このキット以前の12分の１モデルは、部品が細分化され組み立てに難儀。
	フェラーリ312T4('79年型)	1：12	4000円	'80年８月	ボディー形状がみごと。サイド・スカートのスライドなど作りもリアル。
	J.P.S.Mk.Ⅲロータス78('77年型)	1：12	3500円	'77年10月	カウルの部品が分割されているため、組み立てには慎重を要する。
	ロータスタイプ102B('91年型)	1：20	1300円	'91年10月	若手の有望株ミカ・ハッキネンの操ったロータスを早くもキット化。
	ブラウンティレルホンダ020('91年型)	1：20	1300円	'91年９月	独特のフロントウイング、太めのイメージなどうまく再現されている。
	レイトンハウスCG901B('90年型)	1：20	1300円	'91年３月	プロポーションはバツグン。フロントノーズ中央に接着面があるので注意。
	マクラーレンMP4/5Bホンダ('90年型)	1：20	1300円	'90年11月	タミヤの製品にしては、部品の組み合わせの精度がイマイチか？
	ウイリアムズFW-13Bルノー('90年型)	1：20	1300円	'90年９月	大きなデカールが入っているので、塗装なしでも雰囲気を味わえる。
	フェラーリF189後期型ポルトガルGP('89年型)	1：20	1300円	'90年４月	カウルのパーツが変更になったこと以外は、前期型と同じ。
	フェラーリF189前期型('89年型)	1：20	1300円	'89年11月	プロポーションに難なし。組み合わせの精度に若干の不満あり。
	マクラーレンホンダMP4/4('88年型)	1：20	1300円	'88年11月	完成度の高いキット。マールボロレッドのデカールも同梱されている。
	ベネトンフォードB188('88年型)	1：20	1300円	'88年10月	組み立て、プロポーションに問題なし。ただし塗装が難しいところ。
	ロータスホンダ99T('87年型)	1：20	1200円	'87年８月	組み立てがラク、塗装も簡単。初心者にもおススメの好キット。
	ウイリアムズFW-11ホンダF-1('86年型)	1：20	1200円	'86年10月	グラマラスなボディーをうまく再現。'86年前半戦仕様がモデルだ。
	ルノーRE-30B('82年型)	1：20	1300円	'83年４月	このキット以前の20分の１モデルは、部品の分割が多く組み立てに難儀。
	ブラバムBT-50BMWターボ('82年型)	1：20	1300円	'83年２月	カウルは取り外し可能。アーム類がかなり細いので組み立て時は注意。
	ウイリアムズFW-07('79年型)	1：20	1200円	'80年６月	エンジンをきちんと組み立てないと、リアタイヤが一輪接地しなくなる。
	フェラーリ312T3('78年型)	1：20	1100円	'79年３月	プロポーションがグッド複雑なボディーラインをうまく再現している。
	J.P.S.Mk.Ⅲロータス78('77年型)	1：20	1100円	'77年10月	12分の１モデルと同様、個性の強いボディーの形状をうまく再現している。
	タイレルP34シックスホイラー('76年型)	1：20	1100円	'77年４月	古いキットのため組み立ては難しい。ボディー形状には問題なし。
長谷川製作所	ウイリアムズ ルノーFW14('91年型)	1：24	1500円	'91年12月	昨年活躍したばかりのウイリアムズルノーのキット化だ。
	フェラーリ642('91年型)	1：24	1500円	'91年11月	これまた昨年のフェラーリ前半戦仕様をモデルにしたキット。
	ベネトン フォードB190B('91年型)	1：24	1500円	'91年５月	フロントウイングが'91年型になっていないのが最大の難点。
	ベネトン フォードB190('90年型)	1：24	1300円	'90年12月	独特の雰囲気をうまく表現しているキット。塗装が困難なのはしかたない。

※スケールとは、実車と比べたときの大きさのこと。たとえば"1：12"は、実車の12分の１の大きさという意味。

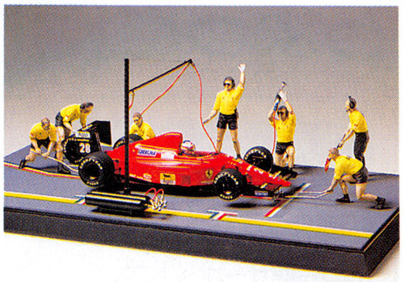


⬆カウルが一体成型され、プロポーションはバツグン。しかも組み立てが簡単になった。●**ロータスタイプ102B(1：20)　1300円　田宮模型**



⬅昨年、中嶋悟の活躍とともに注目を集めたマシンがキット化。●**ブラウンティレルホンダ020(1：20)　1300円　田宮模型**

⬇ピットクルー７人のみのキット。４月に発売予定だ。●**ピットクルーセット・タイヤチェンジ(1：20)　1200円　田宮模型**





⬆マンセル、パトレーゼが駆り、マクラーレンホンダを追い抜かさんばかりの実力を発揮したＦＷ14のキット。●**ウイリアムズルノーＦＷ14(1：24)　1500円　長谷川製作所**



⬆昨年の前半戦を闘った642のキット。成績ほど振るわなかったマシンだが、その美しいフォルムはファンの心をくすぐる。●**フェラーリ642(1：24)　1500円　長谷川製作所**

長谷川製作所	エスポ ラルース ランボルギーニ ローラLc90('90年型)	1：24	1300円	'90年11月	リアカウルやフロントノーズなど、部品の組み合わせの精度が悪い。
長谷川製作所	フェラーリF189　ハイ インダクション('89年型)	1：24	1300円	'90年６月	前期型のカウルを変えただけのキット。初心者には組み立てが難しい。
長谷川製作所	ザクスピード ヤマハZK891('89年型)	1：24	1200円	'89年12月	よくできたキット。プロポーションがよく、実車同様な仕上がり。
長谷川製作所	フェラーリF189('89年型)	1：24	1200円	'89年11月	とにかく組み立てに苦労する。またアーム類が細いので折らないように。
プロター	マクラーレンMP4-2C('86年型)	1：12	20000円	'89年２月	あのカモノハシノーズをみごとに再現。部品点数は少ないが組み立ては難。
プロター	マクラーレンMP4-2CＴＡＧ エンジンキット	1：12	4000円	'88年８月	MP4/2Cのエンジンの部分だけをメタルパーツにしたキット。
プロター	アルファロメオ179C('81年型)	1：12	20000円	'83年12月	179と違うところはノーズだけ。透明なカウルも同梱されている。
プロター	アルファロメオ179('80年型)	1：12	20000円	'83年８月	プロターの製品全体にいえることだが、部品の精度が悪く組み立てにくい。
プロター	ルノーRE-23('81年型)	1：12	20000円	'82年９月	部品点数は少ないが、凝るところには凝っていて作りがいがあるキット。
プロター	フェラーリ126-C2('82年型)	1：12	20000円	'85年９月	312系のキットより部品点数が少なくなり、組み立てやすくなった。
プロター	フェラーリ126-C2 エンジンキット	1：12	4000円	'89年７月	126-C2のエンジンの部分だけをメタルパーツにしたキット。
プロター	フェラーリ312T5('80年型)	1：12	18000円	'82年12月	実車はホイールベースが変更されているが、このキットは312T4の流用。
プロター	フェラーリ312T4('79年型)	1：12	18000円	'80年７月	好キット。初めてプロターの製品を作るなら、このキットがおススメ。
プロター	フェラーリ312T3('78年型)	1：12	18000円	'82年４月	サスアームに金属を使用するなど、気を使った作りがなされている。
プロター	フェラーリ312T2('76年型)	1：12	16000円	'78年４月	'76年初期仕様がモデル。312Tの改造版のため、プロポーションに難あり。
プロター	フェラーリ312T('75年型)	1：12	16000円	'80年12月	さすがに古いキットなので、組み立てには時間をかける覚悟が必要。
プロター	フェラーリ312B2('71～'72年型)	1：12	16000円	'80年12月	部品点数は多くないが、ピストンまで再現するなど凝っている部分もある。
プロター	フェラーリF190('90年型)	1：24	5600円	'91年９月	基本的にF189と同じだが、ノーズの形状が改良されている。
プロター	フェラーリF189('89年型)	1：24	5700円	'90年12月	'89年前半戦仕様がモデル。ノーズなどのボディー形状に問題あり。
プロター	フェラーリF188('88年型)	1：24	6000円	'89年12月	サイドポンツーン上のエアダクトとデカール以外はF187とまったく同じ。
プロター	フェラーリF187('87年型)	1：24	6200円	'89年９月	カウル内のメカニズムは、雰囲気のある作り。プロポーションが難。
プロター	マクラーレンMP4-2C('86年型)	1：24	6200円	'87年10月	24分の１のプロター製キットのなかで一番デキがよい。おススメなキット。
プロター	フェラーリ156-85('85年型)	1：24	6200円	'86年５月	ラジエターなども再現されているが、カウルの取り外しはできない。
プロター	フェラーリ126-C2('82年型)	1：24	5700円	'84年12月	部品点数が少ないのはよいのだが、あっさりしすぎている感じ。
モデラーズ	ティレルフォード019('90年型)	1：24	1500円	'91年５月	プロポーションはグッド。ただし部品の組み合わせの精度がイマイチ。
ロッソ	フェラーリ643('91年型)	1：43	2900円	'91年２月	カウルは脱着可能。小さいながらV12エンジンなど、各部を克明に再現。
ロッソ	フェラーリF642('91年型)	1：43	2900円	'91年９月	細かいところまで再現されている好キット。組み立ても簡単だ。

LET'S PLAY Feel the F1

本物のF１ドライバーにはなれないけれど、少しだけでもレーサー気分を味わいたい！　ってわけで、ご紹介しちゃうおすすめスポット。あ〜んど、F１キッズのニューアイテムなのだ。キミもF１な感じをエンジョイしれ。

ちょっとだけF１レーサー気分なのだ!

SUZUKA Circuit Kart
鈴鹿サーキットカート

あの鈴鹿サーキットをホントの本当に疾走できる

ベルガー、セナのワンツーフィニッシュ！　15万人が見守った中嶋の走り。まだまだ記憶に新しい昨年の日本GPの舞台となった、ご存じ鈴鹿サーキット。その東コース、約2.3キロを実際に走れるなんて信じられる？

じつは、国際レーシングコースでは、小学５年生以上なら誰でもサーキットカートに乗ることができるのだ。５年生以下でも、保護者同伴のふたり乗りカートならオーケー。レースの都合上、営業日は不規則なので、必ず電話で営業日を確認してから出かけよう。

●鈴鹿サーキット
三重県鈴鹿市稲生町7992
☎0593・78・1111
営業日時は電話でご確認ください
料金：ひとり乗り900円
ふたり乗り1000円



⬅メインスタンドまえは、全長800メートルのロングストレート。800メートルっていうとあと200メートルで一キロだぞ。それだけ長いってことだよ。ふう。

Formula Club
フォーミュラー・クラブ

普通免許を持ってる人だけ時速120キロで突っ走れー

時速120キロのマシンを操るには普通免許が必要。18歳未満の人はゴメンね。全長550メートルのコースのラップタイムを競う本格的な走りが楽しめる。


⬅時速120キロもでる本格的なマシンなのだぞ。だからヘルメットも必要なのだ。

●フォーミュラー・クラブ
神奈川県海老名市門沢橋2668-17
☎0462・38・5212
年中無休、平日11:00（土日10:00）〜22:00
料金：平日3000円、土日4000円

Camel GP
キャメルグランプリ

すべるスベル滑る快感！プロトラックレースに挑戦だ

１周140メートルの室内コースは、路面が滑るようになった特殊コースなのだ。だから、多少の接触はあたりまえ。ぶつかりあいながら、豪快な走りが楽しめちゃうってわけね。


⬅多少の接触はあたりまえ。がんがんいこう！

➡おー！　スピード感バツグンな感じなのねっ。

●キャメルグランプリ
埼玉県川口市弥平3-5-23
☎0482・22・0800
年中無休
（ただし毎週水曜日は貸切りのみ）
料金：１レース600円、11レース6000円

自慢のマシンでミニFレースに参加せよ

ミニ四駆につづけ！今年はミニFできまり!!

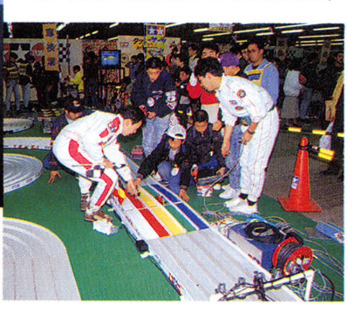
独占契約によって、マクラーレンのF１マシンを模型化できる世界で唯一のメーカーとなったのが田宮模型だ。そのタミヤが行なっているミニF競技会は、定期的に全国で開催されている、とても楽しいイベントなのだ。

このミニFとは、おなじみのミニ四駆のF１版。現在発売中のミニFはフェラーリとロータスの２種。モーター内蔵で、単３電池２本で突っ走る。

競技コースは、世界の有名コースを縮小して作られているのだ。縮小といっても、１周200メートル前後もある巨大なコースだから、迫力のレースが展開されるのだ。キミも、自分だけのオリジナルマシンで参加してみてはどうかな？


⬆現在発売中のマシンは２種類だけだけど、これからどんどん各チームのマシンが発売される予定だ。シャーシは共通だからいろんな遊びかたができちゃうぞ。

⬇今年最初の大会は、２月２日に宇都宮の東武百貨店で開催されたのだ。大勢のF1キッズが集まって、白熱のレースが展開された。次の大会が待ちどおしいね。

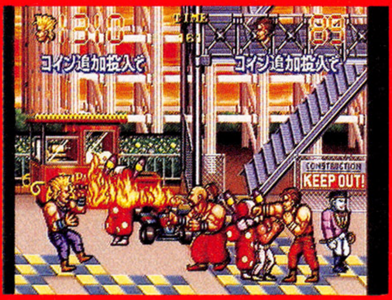


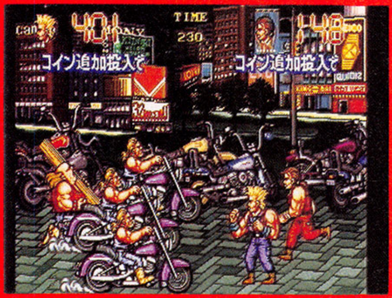

TENGEN
ARCADE HITS THAT HIT HOME
MEGA DRIVE
アクセル全開！
究極の
3Dカーアクションだ！
RoadBlasters
ロードブラスターズ
2月28日
メガドライブで
爆走予定！
標準小売価格6,800円（税別）
超高速スクロールでスピード感抜群！ バリバリ撃ちまくって邪魔者を蹴散らそう！
支援パーツでパワーアップすれば爽快感大爆発！
なさけむよう！
強者格闘ゲームの
頂点に立つ！
PIT-FIGHTER
ピットファイター
3月27日
メガドライブで
格闘予定！
2P同時対戦可能！
標準小売価格7,800円（税別）
アーケードで大ヒットしたあのピットファイターが、メガドライブでいよいよ登場！
パンチ、キック、エルボー、裏拳、ひざ蹴り、回し蹴り、とび蹴り、パイルドライバー、凶器攻撃、何でもありだ！！
大好評発売中！テンゲンのゲームたち
PCエンジン版 KLAX
標準小売価格
5,900円
おもろいでぇ
メガドライブ版 HARD DRIVIN'
標準小売価格
5,900円
楽しいでぇ
ゲームギア版 マジカルパズル ポピルズ
標準小売価格
4,800円
（バックアップ機能付き）
はまるでぇ
ROAD BLASTERS／PIT-FIGHTER／KLAX／HARD DRIVIN'
© ATARI GAMES © TENGEN INC. © TENGEN LTD.
株式会社テンゲン
〒101 千代田区岩本町2-19-5
情報電話：03（3865）7222

アメリカのアーケードで大ヒットした、
テクノスジャパンの
人気格闘アクション
遂にスーパーファミコンに登場!!

THE COMBAT

コンバット





※画面はすべてアーケード版のものです。

来たれ!アルタ

コンバットライブス

——熱きコンバットスピリッ

いよいよ明日(2月29日土曜日)
PM1:00、戦いの序章が始まる!

場所
特別ゲ

パルソフトテレホンサービス
パルソフトのことなら何でも聞いてネ!
☎東京03-5411-4387


スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
HE
TRIBES
ライブス
2人同時プレイ!!
in ALTA
ツLIVE
新宿スタジオアルタ7F
ゲスト 大仁田厚 & FMW軍団
招待券のない方はこの本を持参して下さい。
1Fにてコンバットライブス オリジナルビッグガムを差し上げます。
※当日は人数に限りがありますので、入場できない場合があります。
©1990 TECHNOS JAPAN CORP./1992 PALSOFT
PALSOFT
〒160 東京都新宿区愛住町3-3

ロケッティア

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



任天堂スーパーファミコン用ソフト

本日発売

価格 8,900円（消費税別）

ⒸTouchstone Pictures
Ⓒ1992 IGS CORP.
DEVELOPED BY NOVALOGIC

本商品は、ウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約により ディズニーの著作権を使用して㈱IGSが製造したものです。

The Adventures of THE ROCKETEER

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

CD-ROM² SYSTEM
PC Engine

PC Engine

Ⓒ1992 IGS CORP.

IQ PANIC



PCエンジン用CDロム

好評発売中

価格 8,900円（消費税別）

igs INFORMATION GLOBAL SERVICE

株式会社　アイ・ジー・エス
●商品開発事業部　〒135 東京都江東区福住1丁目14番7号
●03(3641)6461　テレホンサービス



4月発売予定
価格未定
ぎょっ！
ゲームフィッシングの王者、ブラックバスフィッシング。
ルアーを通しての息詰まる掛け引きに、
バスマンの熱い血が騒ぐ。
来た！でかいぞ。
もうひといきで完全に喰いついてくる。
慎重にルアーを操ってランカーバスにアタックだ!!
ゲームボーイのスイッチを入れる。
ただそれだけで、
そこはもうバシングポイント。
もっともっともっともっともっと
ずーっと釣りをしていたい！そんなあなたに。
HYPER
Black Bass™
本格バスフィッシングシミュレーション ハイパー・ブラックバス
HOT・B 株式会社ホット・ビィ 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903
Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の登録商標です

SUPER SHANGHAI

SUPER SHANGHAI
DRAGON'S EYE

上海、それは永遠の正統。いつまでも、繰り返し面白い。時代をへだて、なお色あせぬそのゲーム性。すべての国、すべての人、すべてのマシンを席捲し、今、スーパー上海ドラゴンズ アイへと昇華する。

- ●ビジュアル効果満点のタイルアニメーション。
- ●臨場感抜群のサンプリング効果音。
- ●14種類の配列、11種類のハイの絵柄と豊かなバリエーション。
- ●対戦型"上海"。新ゲーム、ドラゴンズ アイ搭載。



思考型パズルゲームの正統。スーパー上海。

HOT・B 株式会社ホット・ビィ 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903

パイを積み上げ、ドラゴン誕生をもくろむマスター。それを阻止せんと、パイを取り除いてゆくスレイヤー。そして繰り広げられる、火花散る頭脳戦！ "上海"のルールが、またしてもこんなに面白いゲームを生み出した。それが新ゲーム、ドラゴンズ アイだ!!

SUPER Famicom
スーパーファミコン

対戦型ボードゲームの正統。ドラゴンズアイ。



DRAGON' SEYE

スーパー上海ドラゴンズアイ

4月発売予定　標準価格7,800円（税別）

めーみそコネコネ
COMPILE

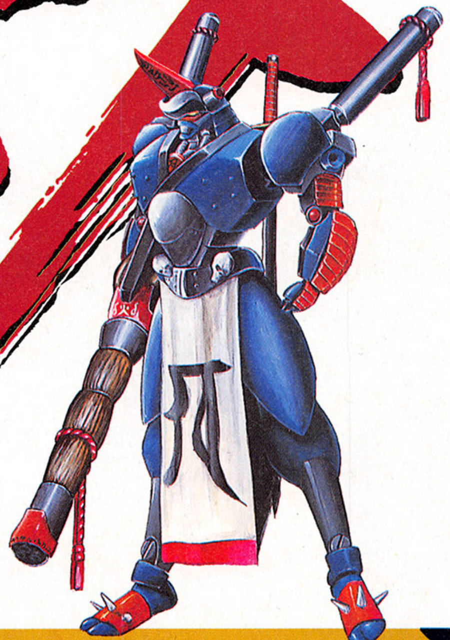
MEGA CD

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

電忍アレスタ

Nobunaga and his Ninja force



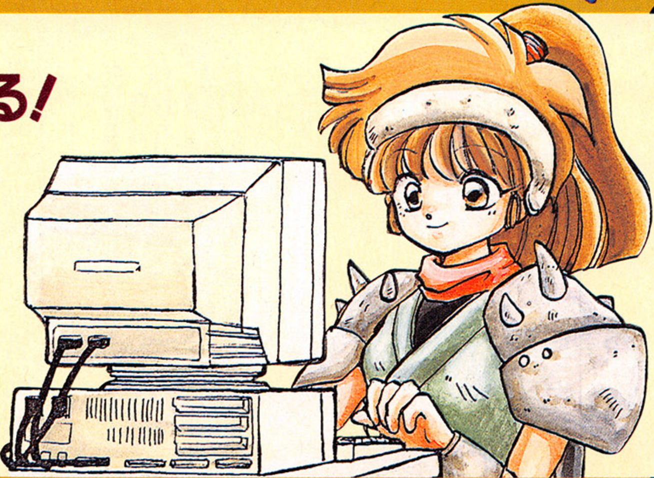
初夏、驚異のシューティング(群敵撃退遊戯)ゲーム誕生!

電脳仕込み創造社員

プログラムスタッフ募集でござる!

コンパイル(電脳遊戯開発会社)は家庭用ゲーム(遊戯)機進出にともない、
プログラムスタッフ(電脳仕込み創造社員)を希望しているのでござる。
腕に自慢のプログラマー(電脳仕込み人)諸君、コンパイル(電脳遊戯開発会社)に馳せ参じて、
一旗上げる好機(チャンス)と見た。速やかに見参めされよ!
ついでに、総務と営業忍者(笑)も募集するでござる。
詳しくは拙者まで問い合わせされたし。

〒732 広島市南区大須賀町17-5　シャンボール広交 210号
株式会社コンパイル　担当/河野上(こうのうえ)
PHONE (082)263-6165

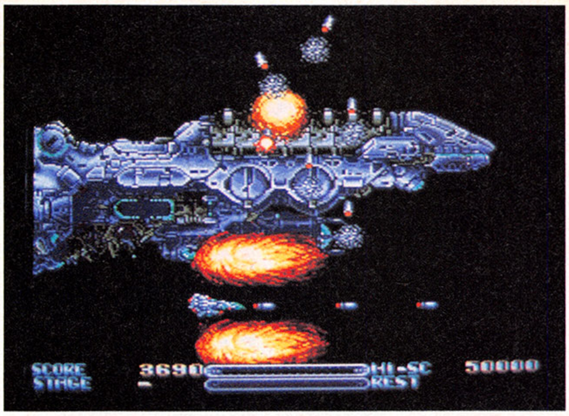


〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)
株式会社 コンパイル

DATA WEST

その美しいグラフィック、サウンド、オーバーブーストをはじめとした斬新なゲームシステムが大好評だった前作、「RAYXANBERⅡ」をスーパーCD-ROM²専用にパワーアップ。その名も「RAYXANBERⅢ」。
グラフィックやサウンドのパワーアップはもちろん、新たに搭載された「雷斬牙(ライザンバー)システム」による多弾頭ホーミングミサイル、より破壊力を増強した3種類のバックアップユニットなど、ゲームシステムもさらに充実。また、腕に自信があるプレイヤーには「マニアック」、爽快なプレイを楽しみたいプレイヤーには「ノーマル」の2種類の難易度を設定する事も可能となった。
——「3度目の挑戦(チャレンジ)」是非、受けてもらいたい。

3度目の挑戦(チャレンジ)。









※画面写真はすべて開発中のものです。

RAYXANBER Ⅲ

ライザンバーⅢ
4月24日発売

PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236 データウエスト株式会社

シャイニング・フォース

SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

神々の遺産

セガ　メガドライブ　3月20日発売　8700円

集中連載

第3回

先週は、大増ページで第2章の前半を完全攻略してみたけど、どうだったかな？今週は戦闘システムの解剖だ。今週の記事を読んでもらえば、シミュレーションRPGっぽいこのゲームが、なぜRPGにジャンル分けされているのかわかってもらえると思うぞ。

戦闘システムにRPGらしさを見た！



『シャイニング・フォース』というゲームの戦闘シーンは、画面写真を見ているかぎり、シミュレーションRPG以外の何物でもない。しかし、その戦闘システムには、シミュレーションRPGとは決定的に違うことがある。その違いとは、攻撃に対しての、その場での反撃がないことだ。

シミュレーションRPGの基本的なシステムを確立した、『ファイアーエムブレム』の戦闘シーンを思い出してほしい。各ユニットが攻撃を行なったあとには、相手方の反撃があった。つまり、最初の一撃で倒してしまわないかぎり、攻撃をしかけたほうも無傷ではいられないというのが、シミュレーションRPGの戦闘システムなのだ。

つぎに、正統派RPGについて考えてみよう。たとえば、『ドラゴンクエストⅣ』。攻撃時には敵からの反撃は受けないよね。このように、『シャイニング・フォース』は、一番基本的なところでまったくRPGしているのだ。でも、やっぱりシミュレーションRPGっぽいところもあるわけで、その点も理解した上で、このゲームの戦闘について考えてみることにしよう。

反撃がないのならとにかく先制攻撃だ

攻撃時に敵からの反撃がないということは、とにかく先手必勝ということだ。しかし、攻撃できる順番というのは、各キャラクターの敏捷さで決まっているのでどうしようもない。また、この順番は、レベルアップして敏捷さが上がらないかぎり変わらない。敵のほうが敏捷さが高い場合は、もっとレベルアップに励むべきだろう。



☗敵味方全キャラクターのなかで、もっとも敏捷だったのはアンリだ。



☗すかさずフリーズで攻撃。いやあ、す速いっていいことですなあ。

敏捷さが同じならプレーヤーが優先だ

敵味方関係なく、敏捷さのパラメーターの数値の高いキャラクターから攻撃できるのだが、数値が同じ場合はシャイニングフォースたちのほうが優先される。シャイニングフォースたちのなかでは、持ち物の受け渡しのときに上に表示されるものほど優先。つまり、主人公は最優先だ。これは、アルゴリズム上そうなっているからだ。



☗この一覧表を見れば、だれがより優先されているかがわかるぞ。



☗本陣の赤絨毯に並ぶ順番も、攻撃の優先順位と同じものなのだ。

戦闘を有利に進めるための6つのアドバイス

ADVICE 1 死を恐れるな

このゲームは、敵の攻撃がなかなか厳しいため、各戦闘を退却なしで進んでいった場合、味方のキャラクターのなかに死者が出ることがよくある。しかし、死者は教会で簡単に生き返らせることができるため、そんなに気にすることはない。知謀のかぎりを尽くして戦ったのに死者が出たときは、まだ各キャラクターのレベルが低すぎると思われるので一度退却するべきかも。



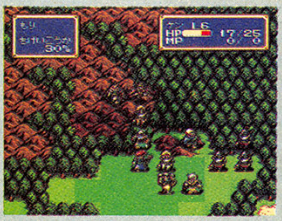
⬅ハンス死亡。ここはすかさずリターンをとなえよう。



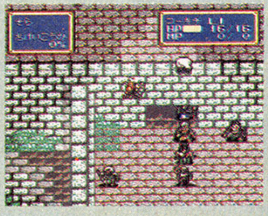
➡蘇生費用は、ほかのRPGとくらべると格安かな？

ADVICE 2 移動力を確認しろ

前述したように、このゲームでは、先制攻撃をかけたほうが圧倒的に有利だ。そこで、重要になってくるのが移動力。戦闘マップになったら、敵の移動力を確認することを忘れずに。ターンが敵味方にわかれていないため効力は落ちるが、攻撃されないギリギリの距離まで近づき、つぎのターンで集中攻撃するという、シミュレーションRPGの基本は生きているわけだ。



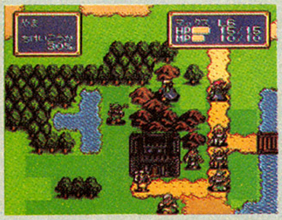
⬅ケンタウロスは、移動力は高いが山岳地帯は苦手。



➡空を飛ぶキャラは、地形の影響を受けないですむぞ。

ADVICE 3 地形効果を甘く見るな

『シャイニング・フォース』の戦闘において、忘れてはならないのが地形効果。戦闘シーンでは表示されないため、つい見のがしてしまいがちだが、これがけっこう重要だったりする。味方がある程度まで近づかないと行動を起こさない敵に対しては、防御力の高いキャラクターが敵の近くの地形効果の高い場所に陣取り、誘導作戦をとるのがいいかもしれないね。



⬅地形効果の高いところといえば、やっぱり山ですな。



➡空を飛ぶキャラには、地形効果はないのだ。

ADVICE 4 攻撃魔法をうまく使え

魔道士の使う攻撃呪文は、レベルが高くなると広範囲の敵にダメージを与えることができるようになる。そこで、まず魔道士が敵陣のなかに突っ込んで複数の敵にダメージを与えるという戦法が考えられる。魔道士は経験値を稼ぎやすいので、敵にとどめをさす必要もないしね。ただ、防御力は低いので、飛んで火に入る夏の虫になる危険性もなきにしもあらずだが……。



⬅効果のある範囲を、よく確認してから使おう。



➡複数攻撃魔法でなければ、このシーンは見られない。

ADVICE 5 攻撃力の高い敵から倒せ

シミュレーションRPGでは、攻撃力の高い敵というのはやっかいだった。反撃によって受けるダメージがバカにできないからだ。しかし、『シャイニング・フォース』では、いくら攻撃力がある敵でも、そいつの攻撃ターンが回ってくるまえに倒してしまえば、こちらがダメージを受けることはない。まずは攻撃力の高い敵を集中攻撃して倒し、戦いを有利に進めよう。



⬅ルーンナイトのターンが終わった。いまがチャンス。



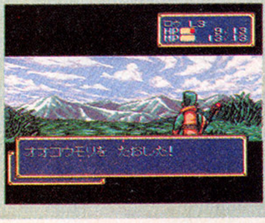
➡集中攻撃で、ダメージを受けることなく倒したぞ。

ADVICE 6 とどめは弱いキャラが

このゲームでは、どんなに攻撃力の低いキャラクターでも、攻撃が当たりさえすれば、敵に1ポイントのダメージは与えることができる。そこで、敵のHPが1だけ残ったときには、成長が遅れがちな僧侶に攻撃させよう。敵にとどめをさせば、多くの経験値が得られるぞ。また、同じ敵を倒しても、レベルの高いキャラクターほどもらえる経験値は少ないことに注意しよう。

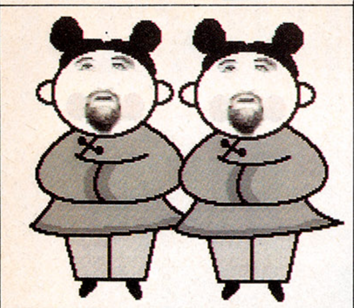


⬅敵のHPは1。これならロウでも倒せるぞ。



➡首尾よくとどめをさした。これで多くの経験値が。

STAPA



HIGH LEGS

『TRUTH』を聞くと、自然にF1観戦アンドフルタチイチロー態勢になってしまう昨今ですが、あんたはどうですか？ ゲーセンにもF1、テレビでもF1。わたしゃF3000が好き。

COMMENTS

リアルなディテールとダイナミックな展開が楽しめる対戦型レースゲームが登場した!!

タイトルバックにはFIのテーマ曲ともなりつつある『TRUTH』、画面にはコースとともに見なれたスポンサーの看板が流れてゆく。白煙を上げて空転するタイヤ、震動するハンドルとシート。繊細なグラフィックとサウンドで過酷なレースの世界を体験してみよう。

MAIN SCREEN



TITLE



通信機能アリのF1グランプリ

『グランプリスター』は、リアルさを強くアピールしたレースゲームだ。画面上に出てくるスポンサー名はすべて実名を使っている。コーナリング時にはステアリングに負荷が加わりハンドルが重くなる。タイヤがスリップし始めれば、シートがブルブルと震動し始める。演出に凝っているからレースにのめり込めるのだ。ジャックインな感じね。

4台まで通信可能

➡このゲームは4台(4人)までの通信プレーが可能。ヤクザさんだろうが子供ちゃんだろうが筐体のなかでは速い奴がいちばん偉くなれる。



あふれるスピード感



⬅326キロとか出ちゃうんだからまったくもって速いのだ。しかも体感筐体だからまったくもってジュンときちまいます。

➡クラッシュはダイナミックにして美麗。少しのステアリングミスでマシンがひっくり返るわけですから南無阿弥陀仏〜。

ダイナミックな展開







選べるコースは3コース!! 気合でゴー



GERMANY、MONACO、そしてJAPAN。プレーヤーが走れるコースはこの3つ。「いまどきのレースゲームに3コースだけってのはねえよ」などと思うかもしれない。しかしどのコースもクセがあり攻め応えがある。

3つのコースのなかでいちばんやさしいGERMANYコースでさえも、気を抜けばすぐに抜かれ、さらにはクラッシュまで。MONACO、JAPANはさらに難しいコースなのだ。

とは言っても、腹立たしいほど意地悪なコース、という印象はない。絶妙な難易度バランスが向上心をなにげなく刺激してくれるコースたちなのだ。

GERMANY わりとイージーなコースだ

ドイツでござる。直線とシケイン、一部にヘアピンがあるわりとやさしいコースだ。直線でガンガン飛ばしつつテクを使う。スピードと緊張が交互に襲ってくる快感を楽しめるが、飛ばし過ぎでクラッシュもありがち。



⬅さあ飛ばせオラ飛ばせ。行け行けゴー。



⬅⬇激しくギアチェンジするとタイヤが擦り切れてゴムの破片が飛ぶ。凝ったグラフィックだ。





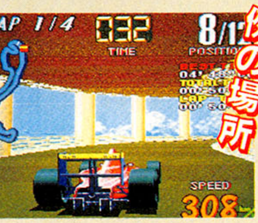
⬅アクセルベタ踏み状態でシケインに突っ込むと楽しいけど、あんまり調子に乗るとクラッシュも!

MONACO テクニカルなコースである

加速、減速、ステアリングワーク、そして敵車との駆け引き。レースのだいご味がぎっしり詰まったテクニカルコースだ。抜きつ抜かれつのレース展開に、気持ちがどんどん高ぶってしまいます。街中を走るコースなので景色も楽しい。



⬅ほかのコースより断然スピード感がある。



➡ああ、ここは見なれたトンネルちゃんだよね。





⬆シビアにスピードコントロールしないとクルクルッと回ってしまいしお。

JAPAN 見とれてるクラッシュです

『グランプリスター』のオリジナルコース。設定としては東京の渋谷~新宿あたりを走るレースとなっている。コースもやや難しめだが、それ以上に楽しいのが都心部の景観だ。FIマシンでブッ飛ばしながら東京見物とはこれいかに。

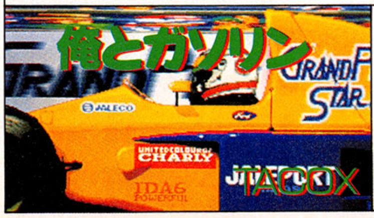


⬅渋谷でござ~る。109でござ~る。冬物のバーゲンに集うギャルたちまで見える(うそだすまぬ)。



➡ヨヨーギでござ~る。こんなふうに終始有名な建物たちが流れてゆく。なんかレースっぽくないぜ。

COLUMN



ガソリンはレギュラー!! いつもはレギュラーだが、こないだレーサーヒャックゥ!! を入れてみた。大差なかったように思えたが実際のところはどうか。よくわかんなかったが、少なくとも嫁さんに「ねえガソリン変えたあ?」とは聞かれなかった。だいたいうしろに乗ってる人間(バイクだからね)にガソリンの質を問われるわきゃないと思うのだけど。まあいいや。でもあのCMは外人がやってたほうが好きだったな。『グレートブルー』の出だしみたいで。日本人は駄目。恥ずかしがって笑うなよ。笑いがなってないと思う。愚痴ばっかり言ってもしょうがないので、俺のガソリンはレギュラー。ああレギュラー万歳。リッター120円。

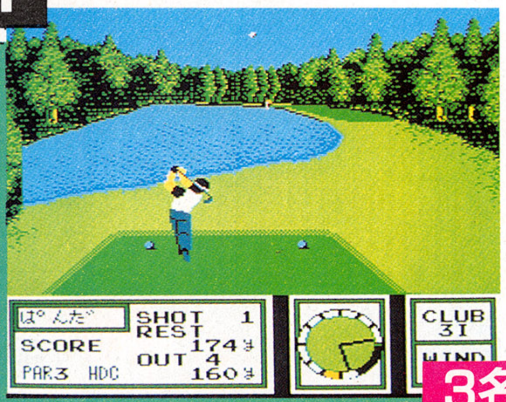
PRESENTS

WEEKLY ファミコン通信
読者プレゼント

3月13日号の当選者は4月3日号（3月20日発売）で発表だ！

ゲームソフト

1 ナムコクラシックII



ナムコ　ファミコン　3名

さまざまなモードがついていてうれしい本格派のゴルフゲームなのだ。コースも増えているので長く遊べるぞ。

2 スマッシュT.V

ふたり同時プレーも可能なアクションなのだ。



アスキー　スーパーファミコン　3名

3 ライザンバーIII

特殊攻撃もできる全6面のシューティングだ。



データウエスト　PCエンジン　3名

4 大航海時代

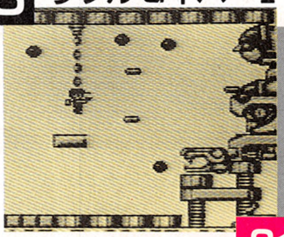
コロンブス時代の世界を旅することができるのが魅力。



光栄　メガドライブ　3名

5 ラブルセイバーII

7つのステージを戦うアクション。主人公はロボットだぞ。



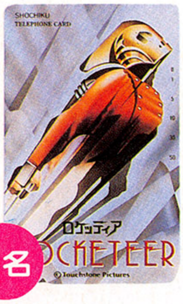
キングレコード ゲームボーイ　3名

テレホンカード

6 ロケッティア

スーパーファミコンで発売されたゲームのもとになった映画のテレカ。20世紀前半を舞台にした物語なのだ。

ホワイト加刷



5名

7 SUPERヴァリス

スーパーファミコンでも期待されている『ヴァリス』シリーズなのだ。



5名

10 ストリートファイターII



1名

昨年行われたゲーメスト大賞の受賞記念として作られた、至上最高12枚組テレカ。現在でもダントツ人気の『ストII』だけに競争率が高く、１名の壁はアツそう！

ホワイト加刷

8 釣りバカ日誌



1名

原作の人気に負けじと映画の人気も絶好調！　寅さんを追い越す勢いだ。

ホワイト加刷

9 アイルロード

ウルフチームからは『アイルロード』キャラクターデザインの美樹本晴彦直筆サイン入りテレカをプレゼント。

110-011



3名

締切 3/5日

応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお、都合により、賞品の発送は当選発表後１～２ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券　ひとりでも遊べ　3月13日号

2/21号の当選者発表

ゲームソフト

●R. P. M Racing

新潟県　古俣　純
静岡県　森健一郎
大阪府　村岡　聡

●伝染るんです　かわうそハワイへ行く

千葉県　大網正人
東京都　岩永智子
神奈川県　江口知之

●トイレキッズ

神奈川県　中垣雅樹
神奈川県　鶴田純也
岡山県　出原泰彦

●デトネイター・オーガン

栃木県　石山広宣
東京都　東　大輔
長野県　内藤英幸

●スパイVSスパイ　とらっぱーず天国

栃木県　磯ヶ谷淳
栃木県　荒井啓司
東京都　松田憲治

テレホンカード

●酒井法子

宮城県　佐藤英樹
神奈川県　太田修二

●設楽りさ子

大阪府　長船　智

●プリンセスプリンセス

埼玉県　松本祐一

●トイレキッズ

長野県　吉田　巧
愛知県　中野太資
兵庫県　島村竜一
岡山県　田村節雄
高知県　前田麻美

●中山美穂

徳島県　松村　明

＊このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。



ガバスシステム GAVAS SYSTEM

ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、金色の高額ガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

今週のクイズ(○の中に文字を入れよう)
『天外魔境II』のサブタイトルは?
卍M○RU

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られた金色のガバスが必要になります。補助券ガバスだけでの応募はできません。



※補助券ガバスを金色のガバスにとりかえることはできません。

※今週のクイズの応募の締切は1992年3月13日到着分まで!!

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック　第58回

1983 DATA EAST
PRO SOCCER

文責：渋谷洋一

協力：二木康夫／斎藤　伸

電脳蹴球

『プロサッカー』は、'83年にデータイースト株式会社から発売されたサッカーを題材にしたスポーツゲームで、DCS（デコカセットシステム）用のゲームとして開発された。それまでの『プロゴルフ』、『プロテニス』など、ヒット作を飛ばし続けたプロスポーツシリーズの第3作目にあたる。それら先輩の成績に恥じない人気とインカムを、この『プロサッカー』はあげた。

コインを投入し、スタートボタンを叩き、キックオフ。笛の音がアクセントになったBGMが流れ出す。『プロテニス』と同様に、メロディーはどこかほのぼのとしていて、そしてなぜか哀愁を感じさせる調子だ。疲れを癒してくれるような効果があった。おかげで長時間のプレーが苦にならない。

レバー操作で白い矢印を画面に表示させ、味方にパス。センタリングでゴール付近までボールを持ち込みアシスト。シュートは、画面上の赤い矢印をレバーで操作して行なう。敵ゴールキーパーの頭をかすめゴールイン！

ハットトリックまでは簡単だ。だが、敵が本領を発揮するのはそれからだ。激しいインターセプト、ジャンプしてボールをストップさせるゴールキーパー。ダブルハットトリックは、一筋縄では達成できない偉業だった。

だが、この『プロサッカー』には速攻の攻略法パターンが存在した。ドリブル、パス、ドリブル、パス、シュート。やや一定のリズムでプレーすれば、速攻で点が入る必殺技があった。その技はある程度やり込めば、必然的に発見できるものだった。

プレーヤーは1コインで何時間もこの動作を繰り返し、得点を重ねてハイスコアを狙った。100万点を超す大記録。画面上部中央に燦然と輝くハイスコア。その記録に触発された若きプレーヤーたちはこぞって長時間プレーし、ふたたびハイスコアを塗り変えていく。

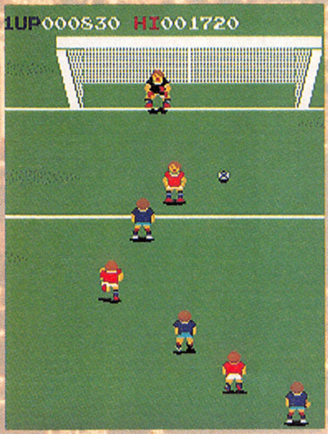
当時存在した唯一のアミューズメント関連の総合誌〝アミューズメントライフ〟には、最新ゲームの全国的なハイスコアとその記録保持者名が毎月掲載されていた。

ここに掲載された記録にプレーヤーたちは触発された。誌面での1位は世界一そのゲームがうまい人物だということを証明することになるからだ。記録には魔力がある。プレーヤーを自分だけの世界から引きずり出し、人々にその素晴らしさ、驚異、感銘と興奮を与える。プレーヤーは漠然と腕試しをするのではなく、ワールドワイドな範囲の、見えないライバル、敵と闘うことにもなる。

最近のゲームでは、記録が形骸化しつつある。残念極まりない。

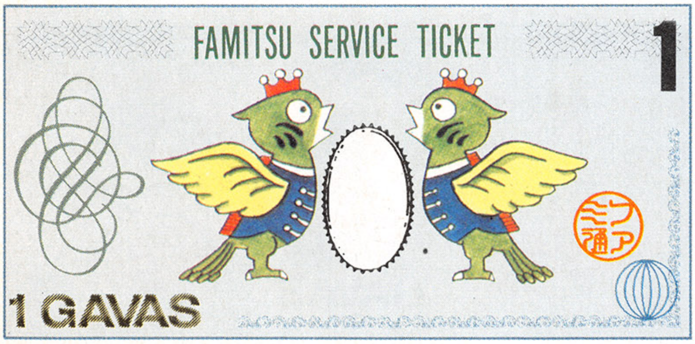


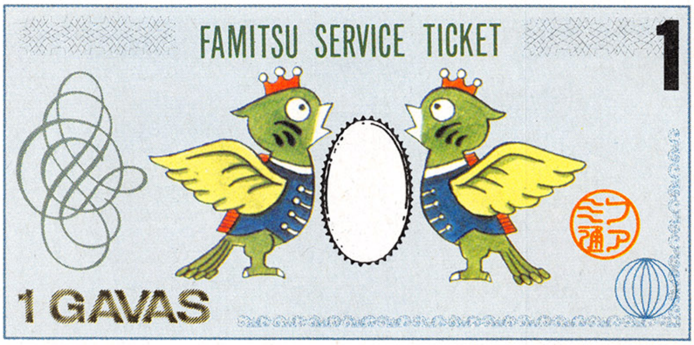
☗ゴールするポイントは赤い矢印で表示される。レバー操作によって上下左右にある程度シュートポイント変更が可能。

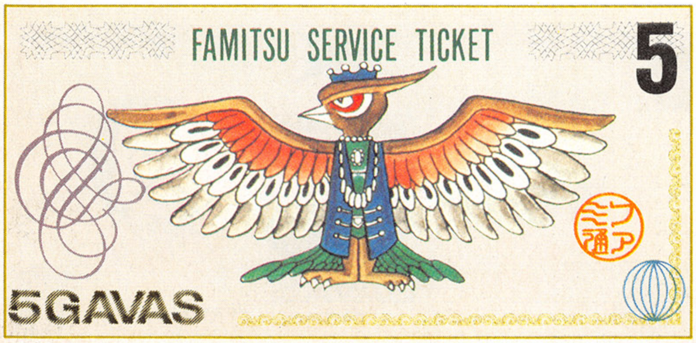


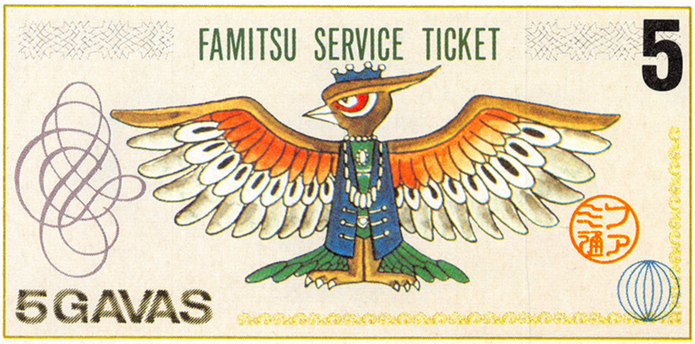
☗速攻で点を稼げる攻略パターンがあり、当時のプレーヤーはそれを何時間もやり続け、100万点以上のハイスコアを競った。

※補助券ガバスを金色のガバスに取りかえることはできません。











■マユラの個人レッスンなのだ!?

チップコラム
競馬GⅠレース大特集



桜花賞　4月12日　阪神競馬場千600メートル(中距離)
牝馬、つまりメス馬の4歳馬のみによるスプリントレース。ビックタイトルの5大クラシックレースのひとつで、また、牝馬三冠レースのひとつでもある。見どころは、スタートしてすぐのところにあるカーブ。良いポジションを取ろうとして、各馬スタートから飛ばすので、魔の桜花賞ペースと呼ばれる。去年はシスタートウショウが勝った。

チップコラム
競馬GIレース大特集



皐月(さつき)賞　4月19日　中山競馬場2千メートル（中距離）
東京の競馬ファンには春を告げるレース。クラシックレースのひとつに数えられ、牡馬、つまりオス馬の4歳のみが出走できる三冠レースでもある。

三冠レースはどんな馬も1回しか出場できない（4歳のみ）ので、勝つのはたいへんなこと。昨年は三冠王シンボリルドルフの子、トウカイテイオーが獲得している。昔からスピードのある馬が勝つといわれているのだ。





チップコラム

競馬GⅠレース大特集



天皇賞（春） 4月26日 京都競馬場3千200メートル（長距離）

もっとも距離が長く、また昭和13年開催という由緒と伝統のある、超ビッグレース。5歳以上の馬なら牡馬、牝馬に関係なく参加できる。その際、牡馬は2キロ重い重量を背負って戦わなければならない。シンボリルドルフ、イナリワン、スーパークリークといった一流馬しか勝っていないことからわかるように、真の実力を持った馬しか、勝つことができないのだ。

チップコラム

競馬GⅠレース大特集



安田記念　5月17日　東京競馬場千600メートル（中距離）
春シーズンに行なわれるマイラーのためのGⅠレース。昭和26年から開催され、あのオグリキャップも第40回（平成2年）に優勝しているぞ。牡馬、牝馬に関係なく、5歳以上の馬なら出走権が与えられている。また、出走した馬は、このあとの宝塚記念にも登場することが多い。宝塚記念を楽しむためにも、結果よりコンディションやレース展開などをよく見ておこう。





チップコラム

競馬GⅠ
レース大特集



オークス（優駿牝馬）5月24日　東京競馬場2千400メートル（長距離）5大クラシックレースのひとつであり、〝牝馬三冠〟に数えられているビッグレース。〝牝馬のダービー〟といわれている。レディースデーのこの日は、女性が大挙しておしよせるのだ。レース展開は、距離が800メートルも長いため、桜花賞で活躍した馬もかなり苦戦しそう。日本ダービーの1週間前に開催されるので、ここ2週間はおおいに注目したい。

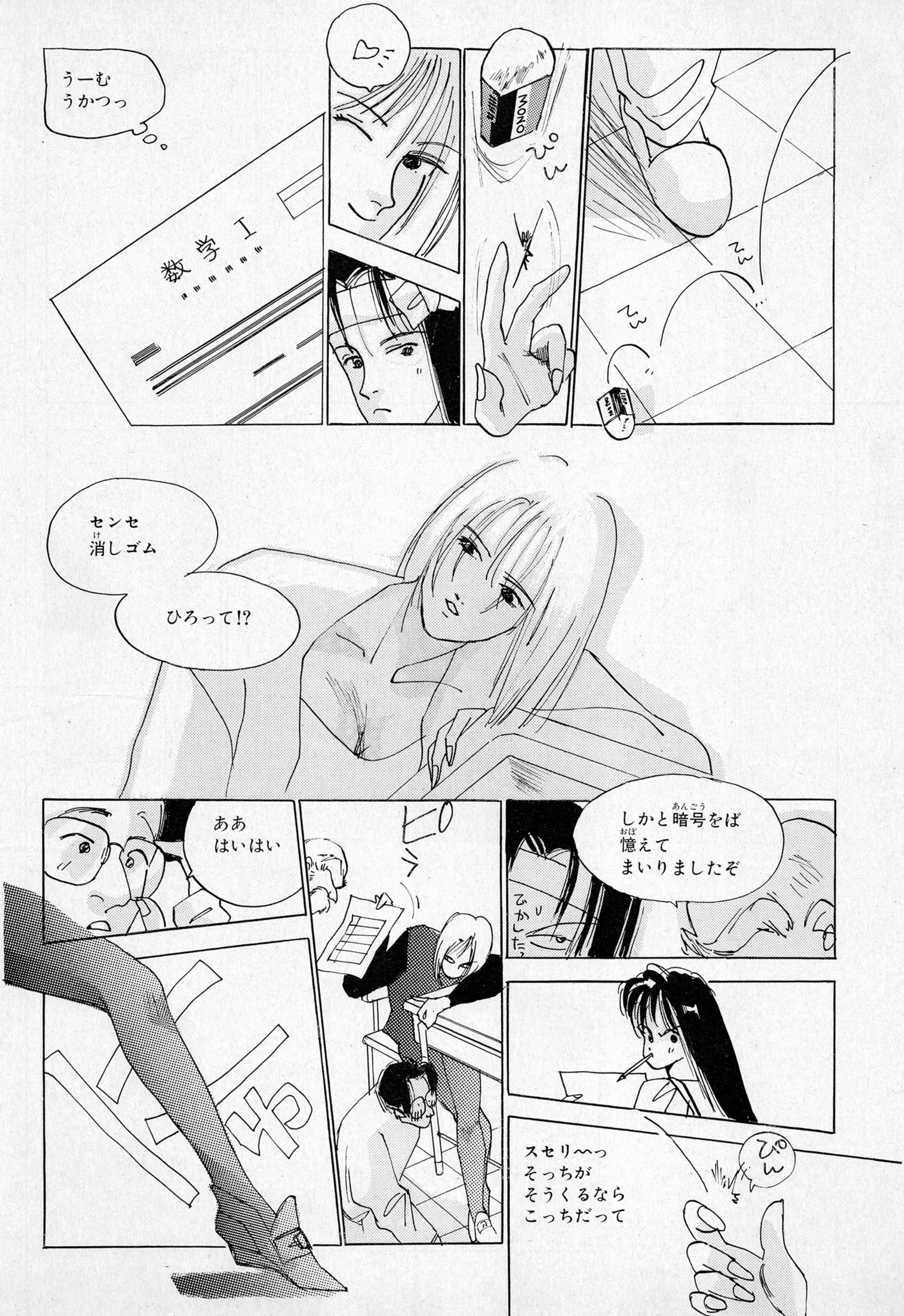
チップコラム

競馬GⅠレース大特集



日本ダービー　5月31日　東京競馬場2千400メートル（長距離）正式には〝東京優駿（ゆうしゅん）〟。なんと昭和7年から開催され、〝競馬のお祭り〟ともいわれる祭典だ。4歳馬が出走できる5大クラシックのひとつ。距離的にスピードとスタミナが必要と言われている苛酷なレースなので、このレースに勝った馬にはたいへんな名誉が与えられる。ダービー馬のオーナーになるのは、一国の宰相になるより難しいと言われている。





チップコラム
競馬GI
レース大特集



宝塚記念　6月14日　阪神競馬場2千200メートル（中距離）

レースの距離から、安田記念で活躍した短距離馬と、天皇賞で活躍した長距離馬がここで顔を会わせて戦う、春最後GIレース。ファン投票で出走馬を決めるので、〝春の有馬記念〟と言われているほど人気は高い。4歳以上の馬が出走条件で、実力馬が期待どおり勝つことが多いのが特徴。天皇賞(春)と互角の格式、歴史を持っているといえるレースだ。



天皇賞(秋) 11月1日 東京競馬場2千メートル(中距離)
4歳以上の馬で争われるレース。中距離馬にとってもっとも勝ちたいレースなのだ。暑い夏場を休養していた馬が最初に登場するGⅠレースということもあって、短距離馬、長距離馬も登場する。中距離ながら、スピードのあるレース展開となるため、超一流馬しか勝てないのも特徴だ。昭和59年、現在の距離となったのも特徴のひとつ。

■これならテストもよいかも?

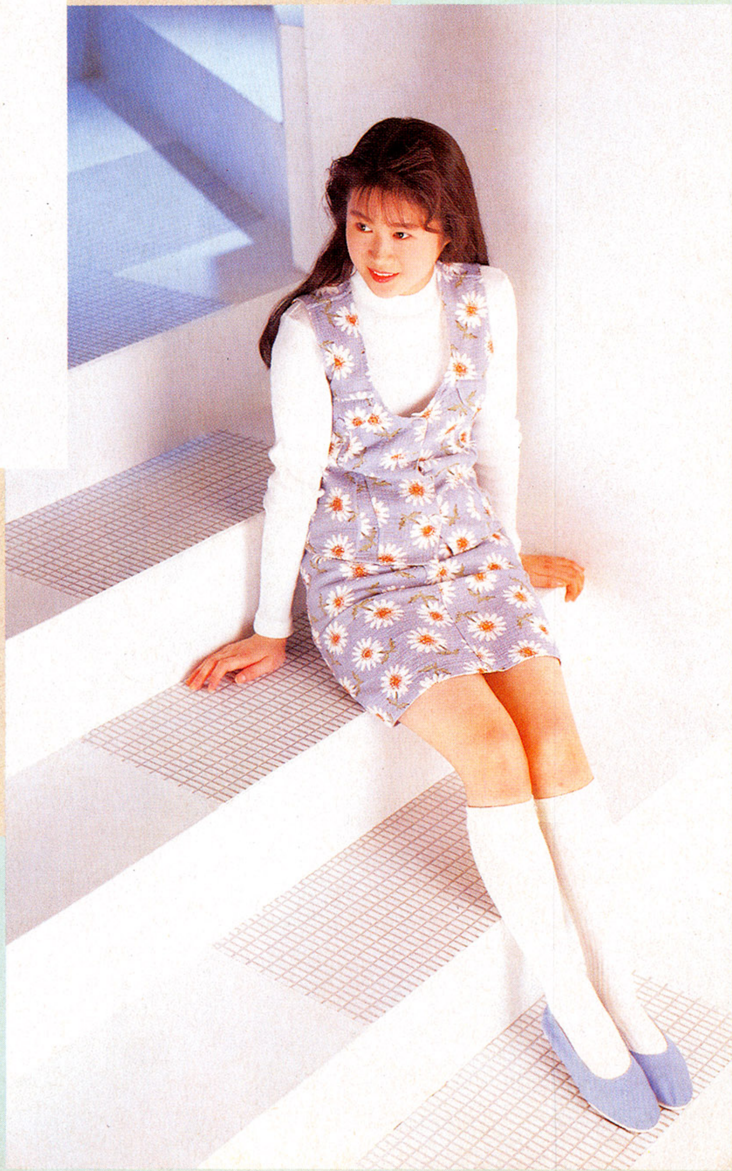


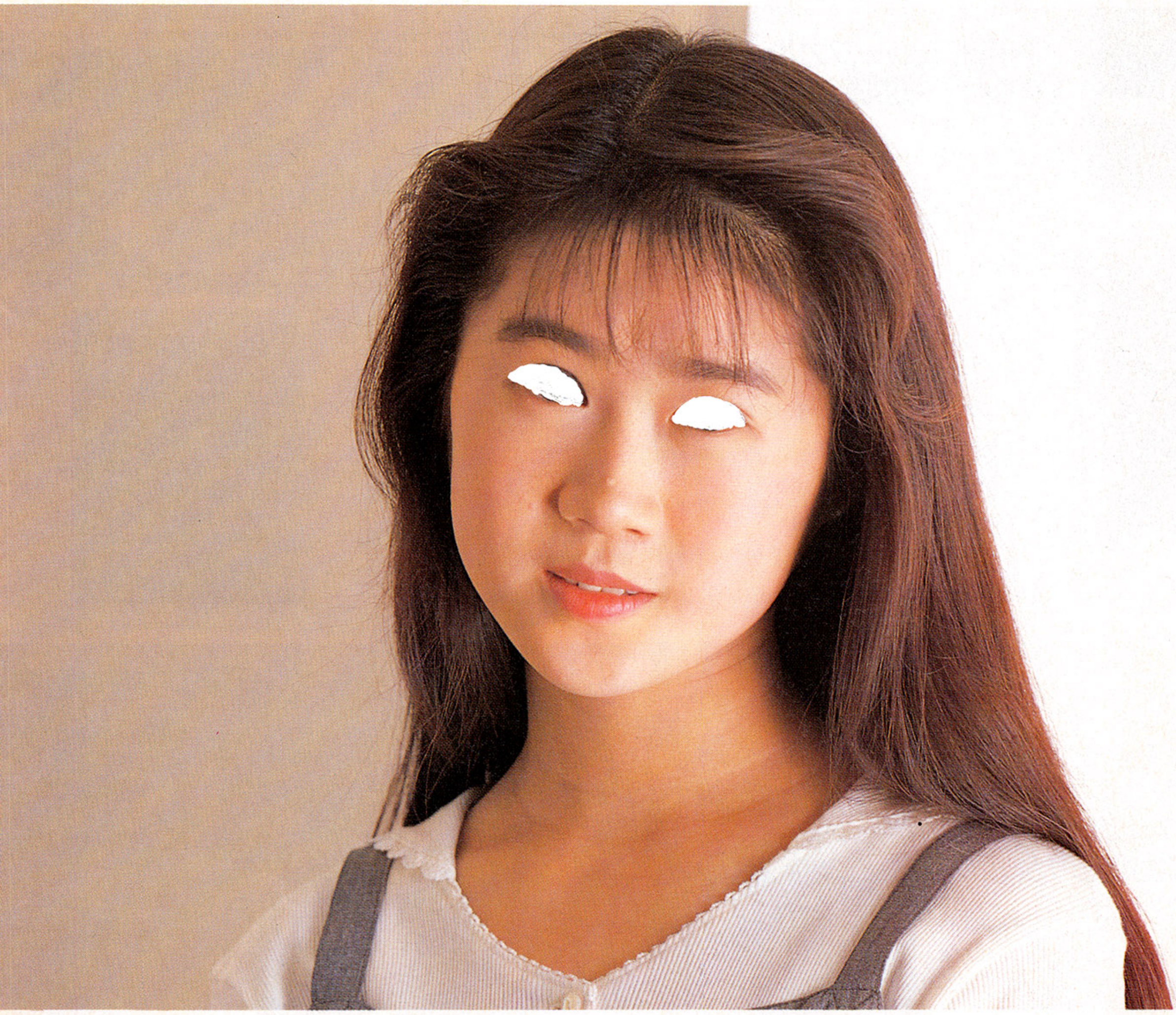
次回(3月13日発売)につづく

細江真由子

撮影　小町剛廣





……デビューしたばかりだけど、今の心憶は？

真由子　私、3歳のころから歌いはじめて、ずっと歌手になるのが夢だったんです。その夢が実現したことをうれしく思っています。

……えーっ!?　3歳から歌ってたの？

真由子　そうなんです。父が歌が好きで、その影響もあったんですけどね。3歳のとき、親戚の結婚式で『津軽海峡冬景色』を歌ったんです。

……いきなり演歌に挑戦したんだ。

真由子　そのときのテープがあるんですけど、いちおう音程は、はずれてないんですよ(笑)。

……やっぱり小さいころから才能があったんだね。ところで、どんな歌手を目指しているのかな。

真由子　感動を伝えられるようになりたいです。私の大好きな歌をとおして、ひとりでも多くの人にいろんな夢や希望を持ってもらえたらなあ、なんて思ってます。

……目標とする歌手は？

真由子　今はこうしてデビューすることができて、歌えることだけで幸せなんですけど、将来は、石川さゆりさんのように、ほんとうに人を感動させる演歌を歌えたらなあって思います。

●2月26日に発売されたばかりのデビュー曲は、『花束』。ポリスターから930円［込］で絶賛発売中だ。
●嫌いな食べ物はなし！　という真由子ちゃんへ応援の手紙を書こう。あて先は、
〒153 東京都目黒区下目黒
1-2-5　㈱ホリプロ
細江真由子ちゃん係

スタイリスト／片爪千香子　ヘアメイク／荒川ユキエ
衣装協力／NAF NAF　☎03・5466・2561　ヌガー(シュガー)　☎03・3791・8111

アイドル ウイークリー

HOT NEWS

本格的ミュージカル のりピー初挑戦！



今回のりピーが挑戦するのは、『サウンドオブミュージック』という超有名タイトルなのだ。のりピーからファミ通読者へのコメントも届いてるぞ。「初めてのミュージカルで、あこがれの大地真央さんと共演できて最高です。みなさんを夢の世界へご案内しますので、ぜひ見に来てくださいネ♡」3月3日から4月22日まで青山劇場で行なわれる。春休みを利用して、のりピーの応援にかけつけよう！

●問い合わせ　東京宝塚劇場　☎03・3591・1711

南太平洋の無人島での漂流生活を描く、映画『十五少女漂流記』が近日公開だ！

無人島で無邪気に遊んでいたら、帰れなくなっちゃった！　という15人の少女たち。自然の素晴らしさ、生命の尊さをテーマに描いた作品なのだ。全国31009人から選ばれた15人の美少女は要チェック。





●3月7日から4月10日まで全国松竹系で公開
監督：吉田健
脚本：遊川和彦
音楽：喜多郎
出演：奥山佳恵、田山真美子、浅野麻衣子、池内心、岡崎葉、北辻志保、小牧芽美、斉藤友美、鈴木美恵、武内優貴、武田晴美、野村留里ほか

IDOL LIVE

春はどこからやって来るかって？ もちろん"春はCoCoから"だ！

1月19日、超満員の東京ベイNKホールで行なわれたツアー2日目。まだ冬なのに、CoCoの登場とともに、場内はイッキに春を通り越して夏のような熱気に包まれたのだ。ひととおりソロコーナーも終わった中盤に上映されたのが、このツアー用に作られた映画『夢だけ見てる』。転校生の理恵子になぜかひかれる4人。理恵子の正体は？　というストーリーのこの映画、ビデオになって会場内で販売されてるぞ。全20曲、解散説によるファンの不安を吹き飛ばす、とても元気なCoCoのコンサートでした。



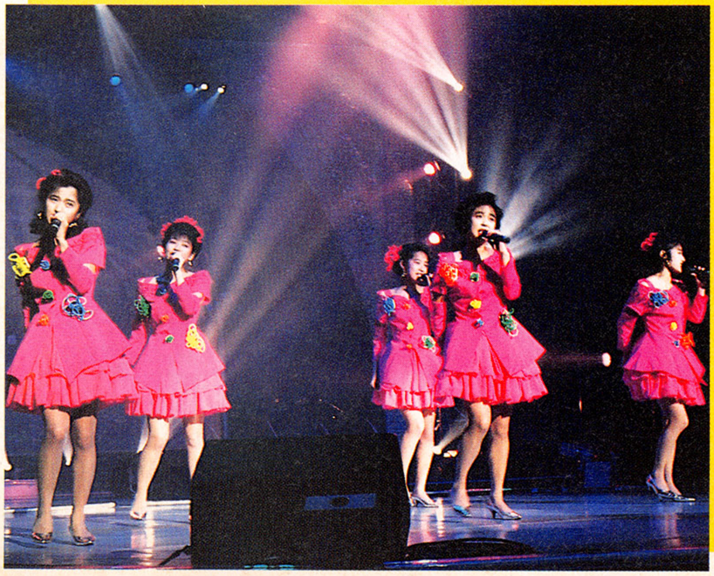




➡「今年の目標は、みなさんの心に残ることをしたいです。このコンサートも、みんなの心に残るといいな」と言ってた宮前ちゃん。



⬅「去年よりちょっとでも変わりたい」と言ってたのは、ミッキー。「ミッキーっていうのも定着して、とってもうれしいの♡」



ツアースケジュール

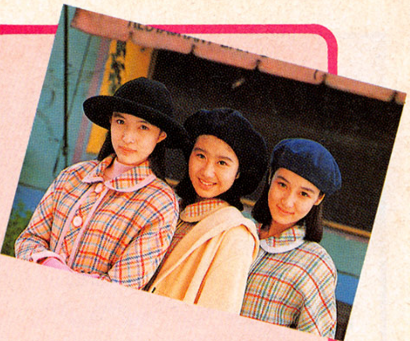
3月20日	新潟県民会館
21日	大宮ソニックシティ
22日	長野県民会館
24日	千葉県文化会館
25日	山梨県立県民文化ホール
27日	サンパール荒川大ホール
30日	鹿児島市民文化ホール第2
31日	メルパルクホール福岡
4月2日	仙台市民会館
3日	青森市文化会館
5日	静岡市民文化会館
7日	川口リリアメインホール
12日	群馬県民会館
18日	府中の森芸術劇場
19日	栃木県総合文化センター
25日	市川市文化会館
29日	平塚市民センター
5月5日	茨城県立県民文化センター

●問い合わせ　CoCoNUT CLUB　☎03・3357・0673

3週連続

日記でパリジェンヌ

アイドルちゃんが日記を書く新企画。第1回目はQlairの亜紀ちゃんだぁ。



吉田亜紀(Qlair)の巻

○月×日

昨日予想したとおり本日はセイテンなり。風はちょっぴり冷たいけれど、そんな時に顔をのぞかせるお日様が私は大好きです。こんな時だから太陽の存在が大切に思えるんだね。今日はディズニーランドへ行った♥ 乗り物を待っているあいだ、空を見上げたり、周りの人の楽しそうな笑顔を見たり、わけもなくわくわくしていた。

いつも時間を気にしながら歩いているから、頭の中を真っ白にしてめいっぱい遊べた今日がやけに楽しかった。今度の休みは思い出の代官山に行ってフラフラ歩きたい。

△月×日

夜中、鏡とずーっとにらめっこ。ほっぺがはれてしまった。まばたきをしたらもう涙がこぼれそう……。でも絶対負けないっ。もう忘れようっと思っても、さっき私をたたいた時の、何か言いきかせるような鋭い目をした父親の顔がオーバーラップしちゃう。あぁ悔しいよぉ。悔しいから歌でもうたっちゃおう(?)。misatoの『恋したっていいじゃない』。恋に限らず何したっていいでしょ！　っていう気分だよ。

大人と子供ってまったく正反対の生き物だからトラブルがあるのかな。私ももうすぐ16歳。ちょっとだけど正反対の生き物に近づく。ショックだけど、今その真ん中にいるから自由にやろうとふっきれた。

×月○日

朝は寒いし眠いしタイマーで流れる『Choo Choo Train』でも、ベッドからなかなか出られない……。今の季節はやっぱり朝のベッドの中とこたつとあつ～いお風呂よね～。でも長くいられないのが現実ってヤツで、ほんの一時の〝しあわせ〟だなって思ったよ。ぐすん。いやいや起きて猛ダッシュで支度して髪をおばさんしばりして、かわいくマフラー巻いて学校へ向かった。これが私の一日のはじまりよ。電車の中で中学の時の友だちに会ったの。超うれしかったな……♥

△月○日

KANのCDを聴いた。『こつぱみじかい恋』ってタイトルはとんでるけど詞はもう超～感動。すごくわかるの、気持ちが。久しぶりにいい曲にはまったなぁ。聴いている人が入り込める歌、うたえたらスゴイことだと思うし、私もいつかきうっと……！





●よしだあき　'76年2月18日生まれ
身長156センチ 体重42キロ B型
●1月22日に発売された3rdシングル『さよならのチャイム』を3万回聴いたら、ライブハウスへゴーするベシ!!
〈Qlair Spring Tour日程〉
3月30日　横浜　CLUB24
3月31日　市川　CLUB GIO
(問)EPIC・ソニー　☎03・3475・2667
●来週もQlair情報は続くのだった。

今週のキーワード
ク

このキーワードを3週ぶんつなげると、言葉が完成します。住所、氏名、年齢、つなげてできた言葉を書いて、ファミ通編集部「パリジェンヌ」係まで、はがきで送ってね。抽選で10名さまに、直筆サインをプレゼントします。

ファンレターのあて先/〒107　東京都港区赤坂6-15-1　赤坂ミツワビル401　メリーゴーランドQlair WF係

CM GIRLS 西島愛

おいしい飴の発見隊のNo.390といえば？

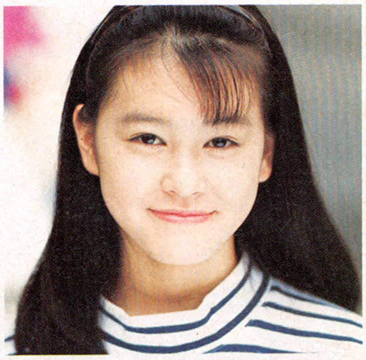


日夜おいしい飴を探し求める、おいしい飴発見隊No.390(さくまネ)の愛ちゃんが発見したのは、佐久間製菓〝ヨーグルト飴〟でした。チャンチャン。というわけで、駅貼りポスターでの美少女度がピカイチだった西島愛ちゃんに、ググーッとせまってみたのだ。

〝ヨーグルト飴〟の撮影では、「とても楽しくお仕事できました。帰るときに飴をいっぱいもらって、すごくうれしかったの♡」という愛ちゃん。駅に貼ってあるポスターを見て、「びっくりしました。近くに寄ってじっくり見たかったけど、恥ずかしくて通り過ぎちゃいました」というシャイな面も。

自分では「元気と明かるさだけがとりえと思ってます。気は強いけど、病院とミミズには弱かったりするんですよ」という分析を。ファミコンが好きで、昔は寝ないで『テトリス』やったりしたらしい。

今一番興味あることは外国に行くこと、という愛ちゃんからのひと言。「ドラマや映画などで、本格的な役をやっていきたいです。どこかで私を見て、ホッとしてくれたらうれしいな」がんばってね！



●西島愛(にしじま　あい)
昭和48年7月5日生まれ、18歳
身長：158センチ　B78-W58-H83
おもな出演CM：東京ディズニーランド、川鉄グループ、マクドナルド、河合塾
レターのあて先
〒107　東京都港区南青山2-14-2
東京児童劇団　西島愛WF係



GOODS

世にも恐ろしい、まさに身の毛もよだつような実体験シリーズ。
母の買い物につき合わされた少年が、店の前で待ちぼうけをくらっていた。少し前まで雨が降っていて、道は濡れている。退屈した少年は、入り口のカドにある土の山に目を止め、足で山を崩したりして遊びだした。雨の影響か、土はとっても柔らかかった。土の山をだいぶぐちゃぐちゃにしただろうか、どこから異臭が漂ってきた。少年は匂いの元を探り、足元に視線を移す。嫌な予感に襲われ、少年は屈んで足元を見た。「うげっ！」まさしくそれはウンコだった。しかも小山ほどの量の……。少年の白いスニーカーは、茶色くウンコまみれになっていた。少年はスニーカーを脱ぐことも、叫ぶこともできず、氷人間になっていた。

⬇やっとゲームの発売日が決まった『ドラクエⅤ』。早くゲームがやりたくて禁断症状ぎみの人には、発売になったばかりの『ドラクエⅣ』グッズをおすすめするぞ。自分のまわりを『ドラクエⅣ』一色にすれば、少しでも気が休まるはず。逆によけいガマンができなくなった人には、悲しいかな忍耐あるのみ。
●ドラゴンクエストⅣ　天空ハンカチ 400円　バインダー 600円　えんぴつ 160円(２本入)　エニックス☎03・3369・8335

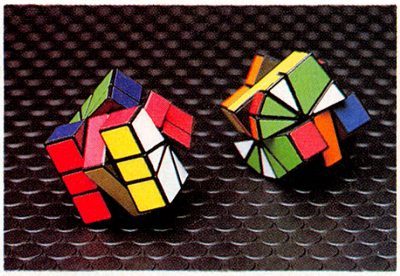








⬆このちょっとカッチョエエおもちゃは水ピストルなのだ。だからといって、水ピストルとバカにしてはいけない。エアーポンプ式で５メートルは飛ぶのだ。エアーガンに匹敵する射程の長さ。しかも安全で、安上がり。これからやってくる夏のために、１挺もっておきたいもの。
●アクアブラスター　1980円　増田屋コーポレーション☎03・3861・0152



➡このパズル、チェコ人によって発明されたのだ。各キューブが正方形以外にも、長方形、三角形、菱型などで構成され、動きが超難解。自信がある人だけどうぞ。●**サンスクウェア　2千300円　ニッコー☎03・3620・3151**

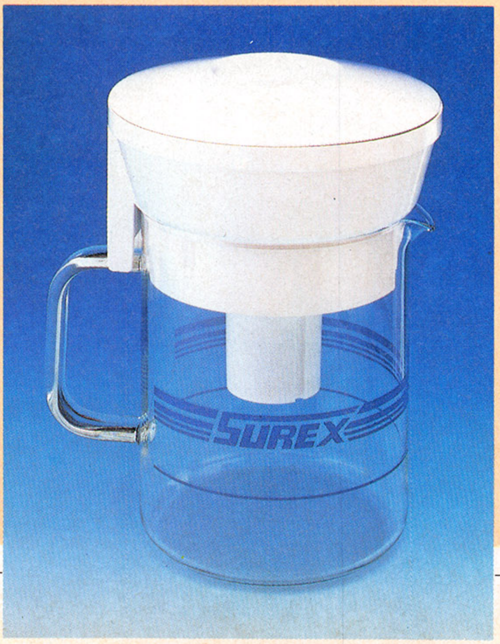


⬆そのまま土に差すだけで芽が出てくる、おしゃれなカード型の種。精神を安定させる薬効のあるラベンダーなど、全部で４種類ある。**●フローラルカード ハーブシリーズ 各300円　プレイプラン☎03・3814・0181**

今週の VERY GOODS

うまい水ならSUREX卓上型浄水器

今、水は買う時代。スーパーなどでは、さまざまな種類の水が売られ、自分の好みにあった水を選択できるのだ。そのほかにも、蛇口に取りつける浄水器なども売られている。水は人間にとってなくてはならないもの。その本質にたちかえってみれば、水にこだわりが出てくるのは当然。このドイツ製浄水器は卓上式になっているから、持ち運びができ、いてでもどこでも、水が安全に、おいしく飲めるのだ。
●スレックス浄水器　7000円　イズミクリエーティブ☎03・3483・7164



LEISURE

モータースポーツはF1だけじゃないぞ 国内F3000の基礎知識を教えちゃおう!

モータースポーツの最高峰であるＦＩは知っていても、Ｆ3000はよく知らないという人は結構いるんじゃないかな。Ｆ3000とはＦＩのワンランク下のレース。といってもドライバーの腕はＦＩドライバー並だし、スピードだって凄いぞ。ＦＩもいいけど、Ｆ3000のレース、全11戦を全国をまわって観戦してまわるなんていうのもいいかもしれないね。



⬆エンジンの排気量は3000cc。回転数も決められ、ＦＩほどマシン性能に差が出ない。

○各順位のポイント

1位	9ポイント	4位	3ポイント
2位	6ポイント	5位	2ポイント
3位	4ポイント	6位	1ポイント

──国内Ｆ3000のようす──

エンジン
無限、ジャッド、フォードコスワースといったＦＩでおなじみのメーカーがエンジンを販売、チューンアップを行なっている。中でも無限は最強といわれている。

ドライバー
スポット参戦していたシューマッハに見られるように、テクニックはＦＩドライバー並。長谷見昌弘などベテランドライバーと、服部尚貴などの若手ドライバーの争いも見物だぞ。





⬆日本一速い男星野一義。若手の目標の人だ。

タイヤ
最多勝のブリヂストン、予選のダンロップ、ウエット(雨)のヨコハマ。国内で有名なタイヤメーカーがしのぎをけずっている。

気になるチーム
ローラ、ラルトなどの市販のシャシーを各チームが購入、使用する。ボディーカラーはチームカラーでなく、各ドライバーについたスポンサーのカラーに。そのため同じチームでもカラーリングが違うこともある。チームは中嶋企画やCABINレーシングが有名だ。



⬆片山右京をスポンサードしていたCABIN。



⬇おなじみカプコンもガンバっているのだ。

1992年度Ｆ3000スケジュール(予定)

	レース・タイトル	日時	開催地
第1戦	ミリオンカードカップ	3/7	鈴鹿
第2戦	CABINインターナショナル	4/12	富士
第3戦	日本信販スーパーカップRound1	5/10	美祢
第4戦	ミリオンカードカップ	5/24	鈴鹿
第5戦	全日本Ｆ3000選手権	7/19	オートポリス
第6戦	日本信販スーパーカップRound2	8/2	菅生
第7戦	日本信販スーパーカップRound3	8/16	富士
第8戦	日本信販スーパーカップRound4	9/6	富士
第9戦	ミリオンカードカップ	9/27	鈴鹿
第10戦	日本信販スーパーカップRound5	10/18	富士
第11戦	ミリオンカードカップ	11/15	鈴鹿

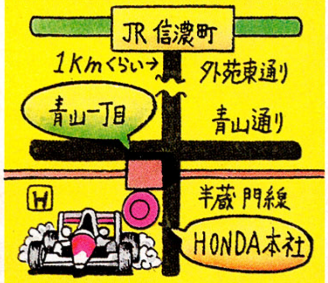
ホンダのホットな情報が入るスポットだ

どうしてもＦＩマシンが見たいという人は、ホンダ本社にある『ホンダウエルカムプラザ青山』へ。常設ではないけど、マクラーレンホンダのマシンが見られるぞ。その他にもホンダの市販車や二輪車などもたくさん展示してあるぞ。展示物がよく変わるので、行く前に１度問い合わせてみるといいよ。気軽に訪ねてみよう。☎03・3423・1111

➡マクラーレンMP4シリーズやホンダV12も展示してある。



アクセスデータ＋α



信濃町から20分。青山１丁目駅の出口前が１番近くて便利だぞ！

EAT



⬅口にいれた瞬間、酸っぱさが広がる。かみごたえあり！●酢こんぶグミ120円 カンロ☎03・3950・8121



➡やわらかいトリュフと抹茶が絶妙。●トリュフ 抹茶生クリーム 200円 ブルボン☎0257・23・2333



➡薄いチョコのなかにアンコが入った、上品な味。●あん入り和風チョコ 200円 大一製菓☎0467・82・7161



⬆中華そばを洋風スープで食べる。なかなかおいしい。●西洋亭コーンスープ味155円 サンヨー食品☎03・3586・9811

いま、味はミスマッチ

最近は、世界各地の料理が気軽にレストランで食べられるので、新しい味覚は底をついてきた。そこで現われたのがミスマッチ食品。これまでになかった新鮮な組み合わせで、新しい味を作る。フロンティア精神的な味はいかに!?

EATあらかると

日本で一番最初のミスマッチ食品は、あんぱん。それまでまったく日本で受け入れられなかった欧風文化のパンを、和菓子でおなじみのあんこを使い、おまんじゅう好きの日本人に流行させたのだ。そしていまでは、ポピュラーなパンとして定着した。

SCHOOL

情報　ゴミの気持ちがよくわかるビデオ!?

環境問題やゴミ処理問題などが、注目されているなか、資源の大切さをドラマタッチに解説したビデオがいま、話題になっているのを知っているかな。

制作したのは、東京都世田谷区役所のリサイクル推進課。擬人化した紙パックやアルミ缶たちがくり広げる20分間のストーリー。どうしたら上手にリサイクルができるか、小学生を対象としてわかりやすく作られたPRビデオだ。

東京都を中心とした日本のゴミ問題はいまとても深刻。毎日何万トンもでるゴミを捨てる場所はすでになく、山積みの状態なのだ。

東京のゴミ捨て場？　として有名な東京湾も、東京都の敷地はほとんどすべてゴミで埋め尽くされてしまったありさまだ。

もう、何年も前から都市生活者が真剣に取り組まなければいけない問題なのに、なかなか生活する人々の意識に溶け込まない。

このままでは、本当にゴミのなかで生活しなければならない状態になってしまう。そこで登場したのが、このビデオなのだ。

タイトルは『ぼくらをゴミにしないで』。主人公は牛乳パック、共演はアルミ缶と、どちらもリサイクル可能なゴミたちだ。物語は恋愛ドラマ調。冷蔵庫で出会った主人公とガールフレンドの牛乳パックが離ればなれになってしまうところから始まり、仲間のアルミ缶と主人公は、ガールフレンドを探す冒険に出かけるのだ。冒険の途中、スーパーマーケットやアルミ再生工場、ゴミ処理場などをめぐり、区のリサイクル運動の内容などを知ることができるのだ。そして、最後に自分たちが、ゴミになってしまうのか、リサイクルによって再び活躍できるのか、人間の心がけ次第であることを悟るのだ。

お役所の作ったいままでの押し着せがましい教育映画と違って、ドラマを楽しみながら、リサイクルについて考えられるのがいいね。世田谷区では、このビデオがきっかけとなって、家族みんなのリサイクル意識が高まってくれるよう願っているのだ。

現在、環境教育用に64の区立の小学校に配布されている。さらに、世田谷区のリサイクル推進課や区政情報センターで貸し出すことになっているという。

ゴミの問題は東京だけの問題ではなく、全国規模で考えなくてはいけない問題なのだ。いままでは、なにげなく捨てていたあき缶やあきビンがリサイクルに役立つか考えてみよう。ゴミは捨てる時代から再利用する時代に入ったってことだね。



⬆アニメーションでなく、実写を使った映像なので、とってもリアルなのだ。



⬅口をパクパクさせながらしゃべるゴミたち。この他にも埼玉県川口市役所の環境部が制作した、ゴミを食べて成長する怪獣のアニメもあるぞ。

健康　タバコ2本が命取り!?

20歳の禁煙、とささやかれる現在……。年々喫煙経験者の年齢は下がる一方なのだ。国立公衆衛生院の全国調査によると、いまでは中学3年生男子の32パーセントが喫煙経験者であることがわかった。

喫煙による害はいろいろいわれているが、タバコを2本吸った段階で脳の機能が著しく低下することが科学的に証明されている。また若いころからの喫煙で脳こうそくなどの重い病気にかかりやすくなるという。いったんタバコを覚えると、やめるのはなかなか困難だ。そこで登場したのが中学生向けの禁煙読本。楽しみながら、喫煙の恐ろしさを学ぶことができる。

百害あって一利なしといわれるタバコの煙に巻かれないようにね。



問題　史上最悪! 荒れ果てた学校の実体

498校1419件と48000人。これは文部省が調査した、全国の高校で起きた校内暴力と小・中学校の登校拒否児の数なのだ。どちらも過去最高の数字を記録した。校内暴力に関しては、生徒が教師に加えた暴力が前年度より70パーセントも増加し、先生からの体罰も、2パーセント増なのだ。登校拒否は、小学生が5年間で倍の8000人となり、急激な低年齢化が進んでいる。

校内暴力も登校拒否も教師や友だちとの人間関係に、少なからず問題を抱えているようだ。

勉強だけじゃなく、よりよい人間関係を学校で学びたいね。



募集　流行や問題、噂話を大募集！　採用者には1000ガバスをプレゼントするぞ。ファミ通編集部スクール係まで送ってね。あて先は180ページを見よう!!

ANIMATION

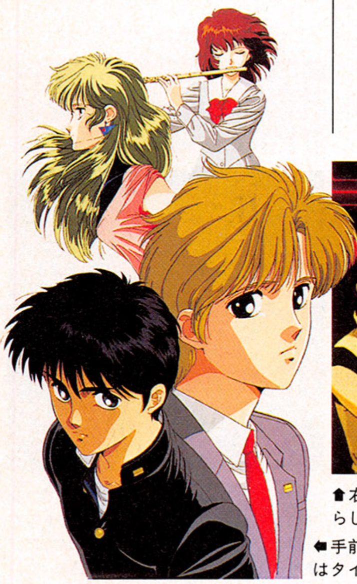
みずき健原作の『シークエンス』がついに オリジナルアニメビデオ化されるのだ!!

『シークエンス』は月刊Wingsに掲載された、学園ファンタジーマンガだ。少女マンガだけどＳＦの要素も入って、男女問わずに楽しめるのがポイント。

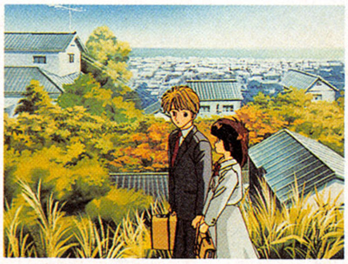
ストーリーは、幼いころ記憶をなくした主人公俊明と、前世の記憶を持った司との出会いで始まる。

必要な記憶を持っていない俊明と、不必要な記憶を持っている司の心の動きはみどころのひとつ。

そして司の記憶は俊明の意識とシンクロしていき、やがてはかつて共に戦った仲間であることがわかる。しかし、それがいつの時代であるのかはわからない。司もよく覚えていないが、未来めいたところだというのだ。はたして過去の時代に金属的な未来都市などあったのだろうか？



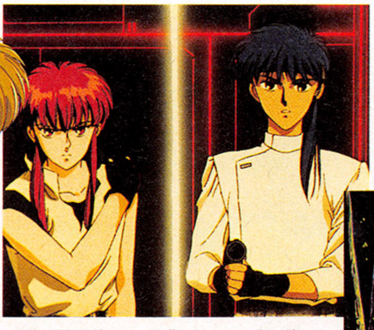
⬆はじめはふつうの学園生活。俊明もめぐみもふつうに高校生してるハズだったけど。



いまはやりの前世、そして輪廻転生の概念がうまくとり込んであり、ありふれたＳＦファンタジーを新感覚にまとめ上げている。いまどきの若者ならすんなり入り込めるつくりが魅力だ。

ビデオにはオリジナル要素がふんだんに盛り込まれている。その代表格はオリジナルキャラのめぐみ。男性の多いこのアニメに華をそえてくれるのだ。原作を読んじゃった人でも十分に楽しめるので、ぜひ見てみよう。

●東芝ＥＭＩ　40分／３月18日発売／9800円［込］



⬆右は司の前世、大蜡。左は俊明の前世らしい歳蘭。ふたりともエスパーなのだ。

⬅手前から、司、俊明、華羅、めぐみ。華羅はタイムワープで現われた未来人なのだ。



⬅タイムワープや念動力など、特殊な力が派手に描かれる。

[DATA CATCH]

イベントでさわごうよ!!

『絶対無敵ライジンオー』というアニメを知ってるかい？　テレビ東京系で放映中の番組で、ふつうの小学生だった５年３組の児童たちが、ある日ひょんなことから地球防衛軍として巨大ロボ・ライジンオーを繰縦するハメになるという内容だ。個性的なキャラが人気だぞ。

この『ライジンオー』のイベントが、東京・名古屋・大阪で開催されるぞ。東京は残念ながら締切を過ぎちゃったけど、名古屋と大阪のキミは行ってみてはどうかな？　声優や原作者と楽しく遊べるぞ。イベントに行けない人は、アルバム『絶対無敵ライジンオーII』3000円［込］が発売されたので、そっちで楽しんでくれ。

●３月28日　名古屋・中小企業センター　開演　16:30

●３月29日　大阪・万博ホール　開演　14:30

イベントに行ってみたい人は、往復ハガキに住所・氏名・電話番号・希望会場を書いて下記まで送ってくれ。締切は各イベント共開催日の２週間前必着で。

〒107 東京都港区赤坂2-10-16 赤坂スクエアービル3Ｆ　（株）ユーメックス　「ライジンオー・フェスティバル」係



⬆５年３組のクラスメイトたち。それぞれがクセのある性格で、ユニークだぞ。

ITEMS

春のオシャレはまず足元から!! 新しいスニーカーで新学期を迎えよう!

いくらオシャレな服装をしていても、足元がキマってなければ台なしになってしまうぞ。これからの季節には、見た目にも軽快なスポーツシューズがお似合いね。



●FASHION ADVICE

最近は、スポーツシューズと言っても天然皮革製がほとんど。それだけに、長持ちさせるには日頃のお手入れが大切になってくるのだ。まず忘れずに行ないたいのが油分の補給。ミンクオイルなどの天然オイルをこまめに塗ってあげるとよいぞ、さらにその上から、革用の防水スプレーを吹きつけておけばベスト。洗うときは必ずぬるま湯で、中性洗剤を使うこと。スポンジでやさしく洗い、陰干しすることが基本だ。



⬅従来モデルよりエア容量を増やし、クッション性を高めた180エアを搭載。本格派バスケットシューズ。　●エアフォース180　28000円

⬇ハイキングなどの山歩き用に作られたトレッキングシューズ。町にもグー。●エアモワブ　22000円

⬅はいていることを忘れさせるほどの軽さ。●エアトレーナーマックス　19000円

ナイキジャパン　☎03・3403・9396

CD

KAN
めずらしい人生



昨年はレコード大賞のポップス・ロック部門大賞まで獲得し、絶好調のまま'92年に突入のKAN。待ちに待った初のベストアルバムを発表するぞ。KAN思い入れの1曲『君はうるさい』から、新曲『こっぱみじかい恋』までの13曲。独特の哀愁ただよう名曲がいっぱいだ。『愛は勝つ』だけじゃない、彼の世界にハマってみるのもいいぞ。

●ポリドール
発売中/3000円[込]

浅香唯
STAY



サザンの大森隆志がプロデュースし、原由子などの豪華作家陣を迎えた。心にしみる落ち着いたアレンジが聴きどころ。
●ハミングバード/発売中/3000円[込]

大貫妙子
DRAWING



ニューヨークと東京でレコーディング。『dreamland』を含む10曲入り。独特のポップ感と美しい声がキモチイイぞ。
●東芝EMI/発売中/3000円[込]

江口洋介
GOOD TIMES



しばらく俳優としての活躍が目立った江口洋介が前線復帰！『夢ゴゴチ』、『ALL RIGHT』などじっくり書きためた全9曲。
●ポリドール/発売中/3000円[込]

パール兄弟
大ピース



「超ポップ」をテーマにした1年8ヵ月ぶりの6作目。ボーカルとドラムとキーボードだけという不思議な編成に注目だ！
●ワーナー/発売中/2900円[込]

すかんち
恋の薔薇薔薇殺人事件



今年で結成10年目を迎える彼らのサードアルバム。今回はロンドンでトラックダウンし、パワフル＆ポップ路線をばく進。
●ソニーレコード/発売中/2800円[込]

ゲームミュージック
ロマンシング・サガ



オープニングからエンディングまでの34曲に、未発表の4曲を含むオリジナルを収録。バラエティーに富んだBGM集だ。
●NTT出版/発売中/2500円[込]

VIDEO

1991 BIG BEST STADIAM／矢沢永吉



'91年のツアー映像を全37曲、2巻に分けて発売。もう1本は-BUDOKAN-編だ。
●東芝EMI/120分
発売中/各5800円[込]

ツルモク独身寮



家具工場で働く青年、正太を中心に、さまざまな恋が展開するラブコメディー。
●CIC・ビクター/97分
発売中/16480円[込]

THRASH CORE①〜③



スピードスポーツの映像に迫力の音楽を加えた、刺激剤としての企画ビデオだ。
●アスク講談社/各30分
発売中/各4800円[込]

BOOKS

東海林さだお
平成元年のオードブル



独特の観察力とこだわりが笑いを誘うエッセイ集。
●文春文庫/400円[込]

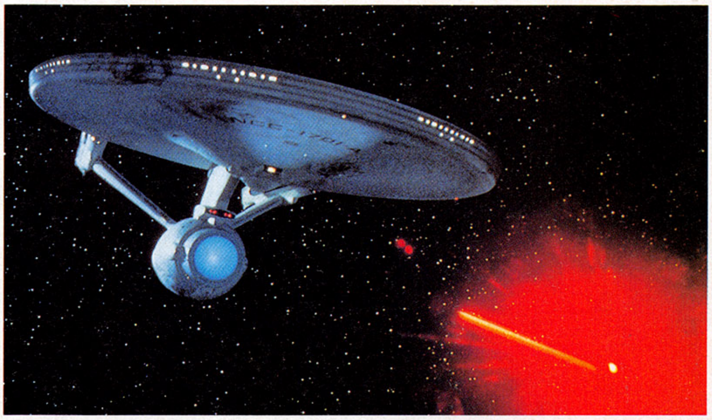
渋谷昌三(監修)
新おもしろ心理実験室



絵解きテストで、本当のキミの性格を発見しよう。
●青春BEST文庫/460円[込]

MOVIE

ミスタースポックに会えるラストチャンス
長寿映画たるもの、最後もこうでなくっちゃね！



いまでこそおたくは市民権を獲得してお天道さまの下を自由に闊歩しているが、その昔は日陰の存在だった。そんな時期、世間の白い眼にもめげず、ひたすら我が道を歩み、おたくであることに誇りを持っていたのが『スター・トレック』の熱狂的ファンことトレッキーたちだ。彼らの熱き想いは、テレビ版『スター・トレック』が誕生した25年前から現在にいたるまでけっして変わることはない。

というわけで、アメリカに少なくても7万人はいるとささやかれているトレッキーのために作られたともいえる異色のSFシリーズ、劇場版第6弾の登場です。こう書いちゃうと、トレッキーじゃないと楽しめないのかなと思われそうだけど、安心して。この最新作はフツーの人でもちゃんとついていけるから。



スターフリートの宿敵であり、またカーク船長のひとり息子を殺した極悪宇宙人クリンゴンの星が存亡の危機に陥った。宇宙の平和を願うスターフリートはクリンゴンを救うべく、親善大使としてカーク以下USSエンタープライズのクルーを送り込むことにする。複雑な気持ちのカークは、平和のためと割り切るが、そこには大きな落とし穴が待っていたのだ。

なにせ、今回でどーも劇場版も終わりらしく、話も最終回にふさわしいエンディングを迎える。確かにさまざまな事件が起き、危機もふりかかる。

しかし、それでも安心して見ていられるのがこのシリーズの強みなのだ。SFXも流行りのCGを駆使してがんばってるけど、やっぱほのぼのしちゃうしね。



それもこれも出演者が、カーク役のウイリアム・シャトナー、ミスター・スポック役のレナード・ニモイほか、みーんなおじいちゃんになっちゃって、人生の余裕みたいなもんを醸し出しているからじゃないかな。

あの『ターミネーター2』なんか、そんな感慨にひたってるスキ与えなかったもんね。そう考えてみると25年の実績がモノをいってるんだと思うよ、きっと。

いや、もちろんこれは誉め言葉。だって、最近気ぜわしい映画が多いじゃない。そこいくと、このシリーズってマイペースなんだよね。古きよき時代のＳＦシーンの香りが漂よってきて、なんだか郷愁に浸ってしまう2時間だったのだ。

渡辺麻紀

スター・トレックⅥ 未知の世界
UIP配給　2月29日公開

筋肉少女帯 内田雄一郎の アマい生活



☗好きなゲームはとことんやりこむベーシスト。筋少では、もちろんベース担当。

休みだ、お休みだぁ！ ついに一週間ほどの休みがとれた。昨年の暮れからズーっと働きづめだったので、もう、ウヒホヒホホーだ！ ようしゲームだ。ゲームをやるんだ、一日中なあ。

というわけで、現在ゲームをやりまくっておるのだ。『レミングス』、おもしろい。『ゼルダの伝説』も、まあおもしろい。うほほーい。



しかし、どうしたことか私のソフトの棚から、終わっていないゲームが出てくる出てくる。やりかけのゲームがタップリ。こんな中途半端なことではいかーん。うおっしゃあ、全部終わらせるぞ。片っ端から片付けてやる。

まずは『悪魔城ドラキュラ』だ。うわっ難しい、やめだ。では『ソニック』も終わっていないから……、やはり難しい。それでは『レンタヒーロー』だ。うひー、めんどくさい。こうなったら、『アドバンスド大戦略』だ。うっ、進まない。

やはりそれぞれ、それ相応の理由があって中途なわけだからして、一朝一夕にはできない。ローマは一日にしてならずであるからして、塵も積もれば山となった山なのだ。つまりは、中途となったゲームを終わらせることは山に登ることなのだが、なぜと聞かれて、そこに山があるからと答えるほどには、おいそれとはいかない。

だから、動かざること山のごとし。

しかし、途中でやめているゲームのなかの時間は止まっていることになる。私の『ドラッケン』では、戦いの途中で勇者たちが待っている状態だ。キミの戦士も苦しんでいないか？ 彼らの辛い旅を早く終わらせてあげようではないか！ だが、間をあけてしまうと、初めからやり直したくなるも人情だ。



大傑作アクションゲーム『超魔界村』の登場だ!! しかーもー、G3初の本格的ジオラマだぜ、♪ジオラマジオラマジオラマッ(15年オチ)! アーサーをはじめ、7体ものフィギュアを作ってみましたあ!!

G3
OPERATION GAME 3D

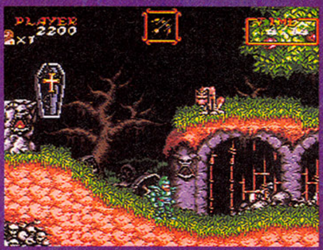
We modeled our villa after the manner of GameStyle.We choose the Character and Machinery unlike best. We won the first prize for the game which we showed.

アクションゲームの傑作として発売後1年を経た今も高い人気を誇るカプコンの『超魔界村』。今回はこの『超魔界村』を３Ｄ化してみたのだ。

『超魔界村』本来のコミカルなイメージを大事に、本コーナー初の本格的ジオラマに挑戦してみたぞ。あっ、ジオラマってのは、盆栽みたいにミニチュアの世界を再現することね、ベースや背景を作って。ベースはステージ1の前半、スタート直後の画面だ。

また、カワイイ関係から、アーサーがマジシャンに魔法をかけられた姿のうち、赤ん坊、オットセイ、女の子を作ってみた。この姿にされちゃうとなんにもできないんだけど、女の子が見たくって好んで魔法かけられたりしてなかった？　じつはこんなヨーロッパの村娘のようなデザインだったんだよねえ。

しかしプリンセス・プリンプリンは、どーしてあーもしょっちゅうさらわれるんだろう。狂言じゃねーかなんて、思わないよねー、アーサーは。



●オリジナル『魔界村』から『大魔界村』を経て進化してきた人気シリーズ。高難易度だが絶妙のゲームバランスが光る。

超魔界村
CHOHMAKAIMURA







⬆アーサーがハダカ状態でマジシャンに魔法をかけられるとこの赤ん坊に。ポピュラーね。
⬅大人気の村娘バージョン。メイドのようでもある。黄金の鎧状態で魔法をかけられた姿。



⬆序盤に登場するワードック。首を下げた低い重心を再現。







➡これらのフィギュアはすべて全高45ミリ程度のミニサイズ。約40分の1といったところ。



⬅鋼の鎧状態のアーサー。ゲーム開始直後のいわゆる素立ちの状態。



⬆鋼の鎧状態ではこのアザラシに。黒目がちの目がなんともかわいい。



➡ジオラマは前景と背景の２種類を組み合せて奥行きを出している。その向こうにさらにリアプロジェクションで曇り空を投影。色セロファンで赤みをつけた。



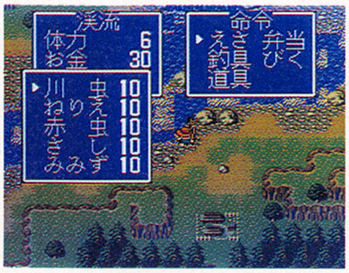
釣竿を手に、あの日ぼくは旅に出た。

■戦いはアタックポイント方式!



戦闘シーンで「戦う」を選ぶと、画面中をアタックポイントが移動。ポイントが動物と重なった時にボタンを押して攻撃！というPCエンジンでは初のアクション・タッチの新システムです。

■釣りの興奮が手軽に味わえる!



釣り場を探したり、えさを選んだり、釣りのシーンはシミュレーションっぽい要素もある本格派。しかもボタン操作ひとつで魚を釣りあげるシステムで、初心者でも手軽に釣りが楽しめます。

■自然の音が立体音響で流れる!



さらに釣りのシーンでは、川のせせらぎや鳥のさえずり…などの自然の音（25種類以上の音を収録！）が流れ、美しいグラフィックとともに、のんびりとした渓流釣りの気分を演出します。

（開発スタッフ）
プロデューサー、ディレクター■宮沢徹
企画、プログラム■有田和博
タイトル、エンディング音楽■高橋五郎
自然音■スーパーナチュラルサウンズ　ビクター音楽産業『WAVE』『森』『STREAM』
自然音編集■金沢信一
効果音■東里聡、白根沢修

株式会社 パック・イン・ビデオ
〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F

■スタッフ募集!
プログラマー／グラフィックデザイナー
シナリオライター／ゲームデザイナー

お電話にてご連絡下さい。
お問合せ先→☎03-5565-8732 宮沢まで
月～金 10:00～18:00（祝祭日を除く）







〈サンダースピリッツ〉キャンペーン当選者発表

たくさんのご応募ありがとうございました。
年始早々東芝EMI本社にて、抽選会を開きました。
この場で特賞・A賞・B賞の発表をいたします。
※C賞は発送にて返させていただきます。

今後とも東芝EMIの応援よろしくお願いいたします。

特賞:東芝BAZOOKA(BSテレビ)
山形県 松田 考史

A賞:東芝DADA(BSテレビ)
埼玉県 貝川 寿幸 香川県 矢野 祐子
岐阜県 都竹 滋

B賞:ポロクラブ・コレクションバック

福島県	村上	寛一	鳥取県	福岡	久英
滋賀県	河並	崇	熊本県	安本	正樹
横浜市	中村	誠	大阪府	戸野	晶弘
茨城県	鈴木	博之	福岡県	中崎	富士男
栃木県	大島	雅史	世田谷区	大塚	志穂
大阪府	芝本	博司	川崎市	佐藤	宏信
岐阜県	鈴木	貴博	埼玉県	田村	太助
和歌山県	門田	彩	宮城県	大友	無我
船橋市	若松	亮	岐阜県	田中	真之
北海道	倉岡	啓太	新潟県	金子	智廣

東芝EMI株式会社/マルチメディア事業部 TEL.03-3587-9005 〒107 東京都港区赤坂2-2-17

INVICTUS TOSHIBA EMI


ASCII
水玉螢之丞
PRESENTS
こんなもんいかがっすかぁ
DIP SW
RESET
>A:
Write Enable
Write Protect
パソコンを笑っちゃえ
アイコンの創刊以来、異常なまでの人気と、異様なまでのボルテージを保って連載街道を突き進む、水玉螢之丞の『こんなもんいかがっすかぁ』が単行本になった。一大ブームを巻き起こしたパソコントレンドを、思いっきり軽～く笑いとばしてしまうこの一冊。ノートパソコンの座右の書に、はたまた行楽のお供に、いかがっすかぁ？
2月29日
発売!!
水玉螢之丞著
定価1,200円
（税込み）
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 雑誌/書籍営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー

ASCII

アスキームック
好評発売中！

最新刊
ゼルダの伝説 神々のトライフォース
のすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　**定価700円**

リンクのアクションなどの基本的な操作法から、完全攻略法までを徹底的に解説。まだ、クリアーしてない人はもちろん、もうすでに一度クリアーした人にとっても役立つ情報を満載しているのだ。資料集としての価値も高いぞ！





レミングス
公式ガイドブック
ファミコン通信編集部責任編集　**定価650円**

『レミングス』の基本・応用テクニックをはじめとして、オリジナル全120面＋αのマップ掲載。さらに攻略法を詳しく解説。この本を読めば、完全クリアーだ。そして、1匹でも多くのレミングスを救ってくれ！



桃太郎伝説外伝
公式ガイドブック
作者/さくまあきら監修　**定価650円**

作者のさくまあきらさんが監修した『桃太郎伝説外伝』唯一の公式ガイドブックなのだ。貧乏神、夜叉姫、桃太郎が主人公となる全3話を完全紹介！　この本を手元に置いて、冒険の旅を心ゆくまで楽しんでほしい！

ファミコン通信編集部責任編集



悪魔城ドラキュラ
のすべてがわかる本
定価630円



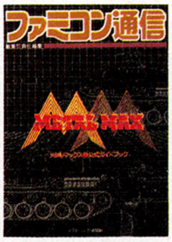
ウィザードリィ外伝Ⅰ
攻略の手引き
定価650円



聖竜伝説モンビット
公式ガイドブック
定価620円



プール・オブ・レイディアンス
のすべてがわかる本
定価560円



メタルマックス
公式ガイドブック
定価520円



いただきストリート
のすべてがわかる本
定価450円

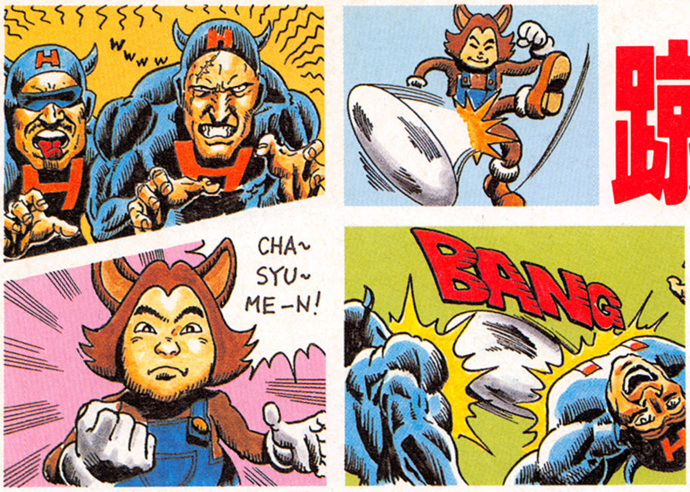
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 書籍/雑誌営業部 電話 (03)3486-1977 **株式会社アスキー**
表示定価は税込みです。



ASCII
アスキーパッドでブン殴れ!
「CREATED BY ASCII JOYSTICK PROJECT TEAM」
秒速20発高速連射
強力連殴
RAPID FIRE
20SHOT/1SEC
スローモーション機能
ascii Pad
SUPER Famicom
SELECT
START
SLOW
OFF
TURBO
AUTO
スーパーファミコン専用コントローラー
ASCII PAD
アスキーパッド
絶賛発売中
標準小売価格2,980円(税別)
"スーパーファミコン"は任天堂の商標です。
熱血硬派くにおくん
92年9月発売予定
© 1992. TECHNOS JAPAN CORP.
RUSHING BEAT™
ラッシング・ビート
92年3月27日発売 © 1992. JALECO LTD.
Final Fight
好評発売中
© CAPCOM 1989, 1990



次の出演者は君だ！
大富豪か？それとも死か？
敵のメカ、モンスターを撃ちまくれ！
VCR
SMASH T.V.
Acclaim
entertainment, inc.



蹴球王への道

対決ヒューマンIN吉祥寺1.24

忘れた頃にやってくるのこのシリーズ
今回は闘いの場を編集部から飛びだして
このゲームの開発メーカー、ヒューマンと
5対5のエリミネーションマッチをぶちかますぞ！

真の王者を決めるべく最強の5人が吉祥寺に立つ!

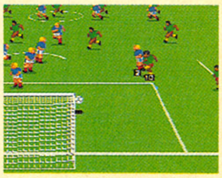
対戦表

	ファミコン通信		ヒューマン	
先峰	かとちゃん	ARG	畑	GER
次峰	よねよねすけ	GER	嶺岸	ARG
中堅	サウナマン野口	ARG	中沢	ITA
副将	田原誠山	GER	浅古	ARG
大将	ホルモン新山	ARG	天野	ITA

午前10時ジャスト。編集部に一枚のFAXが届く。ヒューマン側のメンバー表だ。すかさずファミ通チーム全員が覗きにくる。
「イタリアがふたりもいるぜ」
「あそこはキーパーいいから、つまんないこぼれ球とか防ぐためなんじゃないの？」
冷静なように見えるが、みな少なからず緊張しているようだ。今日のヒューマンとの対決は5対5のエリミネーションマッチ。
「俺が5人抜きしちゃうかもね」
先鋒である、かとちゃんが冗談まじりに言う。しかし、この楽観的な予想は見事にはずれ、とんでもない大激戦が吉祥寺で待ちうけているとは、乗り物酔いで青い顔をしているホルモン新山をはじめ誰も知るよしもなかった……。

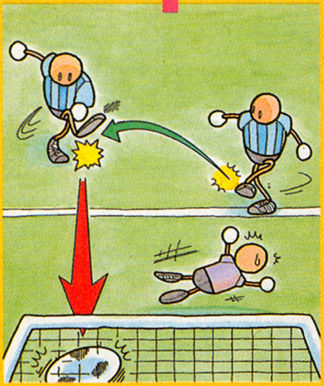
SFS用語辞典

おでかけ君【おでかけくん】
ディフェンダーの動きにつられて、キーパーがゴール前からいなくなってしまうこと。



究極の必殺テクニック ★めざせ宇宙一★

テクニック1 ワンツーワンツーワンツーシュート





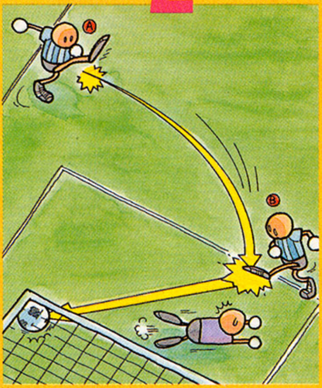
←パスはかならずYボタンですることを心掛ける。

←相手がキーパーを動かしたらチャンスと思え。

←すかさず隣の選手にパスし、Aボタンでシュート!

画面上に味方の選手がふたりしかいないときは、選手の頭上に光る矢印はかならずボールをキープしていない選手につくことになるのだ。このことを利用すればYボタンのパスワークがグンと楽になるはず。あとは、パスにつられてジャンプしたキーパーの横をAボタンでシュートすればヨシ。

テクニック2 チューさんシュート改





←まずは、ゴール前へチューさんシュートを打つ。

←相手キーパーは、それにつられてジャンプするはず。

←ゴール前の味方の選手が逆サイドへボレーシュート。

編集部で一世を風靡したチューさんシュートの改良版。まずは、Aの選手が相手ゴール前へボールをあげる。もちろん、ボタンの上下でゴールにボールが向かうように変化を加えるのだ。相手キーパーがキャッチしようとジャンプしたときに、Bの選手がそのボールを逆サイドへシュート！

こりゃ楽勝か？ ファミ通チーム出足好調!

対戦表

	ファミコン通信	ヒューマン	
先峰	かとちゃん ARG	畑 GER	先峰
次峰	よねよねすけ GER	嶺岸 ARG	次峰
中堅	サウナマン野口 ARG	中沢 ITA	中堅
副将	田原誠山 GER	浅古 ARG	副将
大将	ホルモン新山 ARG	天野 ITA	大将

試合結果 RESULT

かとちゃん ARG	9	(4−0 / 5−4)	畑 GER 4
かとちゃん ARG	5	(3−1 / 2−3)	嶺岸 ARG 4
かとちゃん ARG	2	(2−1 / 0−2)	中沢 ITA 3

挨拶のあと、両チームとも軽くウォーミングアップをおこなう。もちろん、おたがい手の内は見せない。適当にドリブルしてシュートを打つ。まあコントローラーに慣れればいいと。うしろのほうでヒューマンの副将の浅古氏が、

「今日の朝できたばかりのシュートを試してみようかな」

など軽い牽制をしかけてくる。このピリピリした雰囲気、ファミ通リーグでもちょっと味わえないものがある。

そして、先鋒どうしの試合が始まった。コイントスに勝ったヒューマンの畑氏が2P側を選択。しかし試合のほうは終始かとちゃんペース。このゲームの基本中の基本である**ワンツーワンツーワンツーシュート**(※テクニック1参照)がビシビシ決まり、大差で1戦目をものにする。続く次鋒戦も接戦ながら、かとちゃん勝つ。連勝。

かとちゃんの言ったことが現実となるか？ あせりを隠せないヒューマン。浅古氏のゲキが室内に飛ぶ。ヒューマンの中堅は中沢氏が登場。

チューさんシュート改(※テクニック2参照)で、かとちゃんのゴールをおびやかす。はっきりいって攻撃パターンは半分以上がこのシュート。しかし、Yボタンでのボレーシュートなども使うので、シュートスピードが毎回違う。かとちゃんとしては何回かあった得点のチャンスをモノにできなかったのが痛かった。



⬆かとちゃんVS嶺岸戦のタックル合戦。このあと敵味方併せて連続7回も続く。

SFS用語辞典

カバティ【かばてぃ】
パスの連係がうまくいかないときに、あらぬ方向へ転がるボールを見ながら使う言語。用例：あ、馬鹿バカバカカバティカバティだなあ、もう。

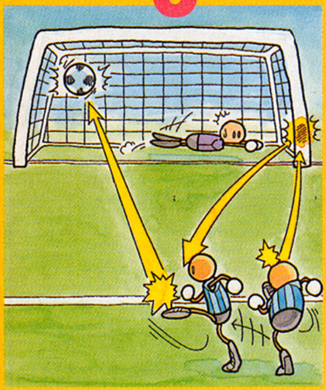
クソゲー【くそげー】
このゲームで試合に負けたときの敗者の捨てゼリフ。用例：なにこれ、クソゲーじゃん。もう絶対に遊ばんからな。

10点マッチ【じゅってんまっち】
実力的に低い者が10点のハンデをもらって試合をすること。この他に15点マッチ、20点マッチがある。



ダメ君【だめくん】
画面内にいる選手が期待どおりの働きをしてくれなかったときに発する雄叫び。"ダ"の部分にアクセントをつけるとより怒りが増してくる。

テクニック3 ポストシュート



自分の放ったシュートがポストに当たってはずれる、こんな悔しい思いをしたことはけっこうあるはず。しかし、ここでわざとポストにボールを当てることができたらどうだろうか。ポストに跳ね返るとは知らずにキーパーがジャンプしてくれたら成功。倒れているキーパーを横目に楽々シュートだ。



⬅ゴールポストに向かってまっすぐキックするのだ。



⬅ポストに当たったボールはこちらに跳ね返ってくる。



⬅それをオーバーヘッドキックでシュートだ！

ミニマム座談会① ▶フォーメーション編◀

かとちゃん(以下かと) 俺の使うチームはアルゼンチンだし、やっぱり3-5-2かな。攻撃はマラドナとカニジャに任せて、あとの選手はそのフォローに徹底させる。

サウナマン野口(以下野口) たしかにあのフォーメーションはボールへの集りがいいよね。とくに中盤の5人が。攻守に一番効率的なフォーメーションだと思うな。

かと そう。中盤の5人がフォワードとバックスのフォローにまわるわけだ。

野口 でも、得点パターンがほとんどワンツーシュートでしょ。得点力は高いけどイマイチつまらん。

かと まあね。だから、マラドナかカニジャが退場するとマズイ。あと相手のカウンター攻撃にも弱いな。3人のバックスじゃ大変。

田原誠山(以下田原) 4-2-4もいいよ。ゴール前には常に選手がふたり以上いる。そこへ左右からのセンタリング。数で攻めるフォーメーションだな。

よねよねすけ(以下よね) 僕も4-2-4のフォーメーションを使っています。守備面においてもバックスが4人もいるため各選手間の路離が短い。これなら相手のパスが通りにくいのはもちろん、もし抜かれたときでも、フォローが早いですよ。

ホルモン新山(以下新山) 自分はスィーパーです。キーパーと相手の選手が1対1になることがない。お得です。

野口 あれはなんかズルイよな。

新山 それでもスィーパーが一番です。やっぱりお得です。



⬆自分にあったものを選ぼう。

PK戦に負傷退場混戦模様の試合展開!

対戦表

ファミコン通信		ヒューマン	
先峰	かとちゃん ARG	畑 GER	先峰
次峰	よねよねすけ GER	嶺岸 ARG	次峰
中堅	サウナマン野口 ARG	中沢 ITA	中堅
副将	田原誠山 GER	浅古 ARG	副将
大将	ホルモン新山 ARG	天野 ITA	大将

試合結果 RESULT

中沢 ITA 5	(3−0 / 2−2)	よねよねすけ GER 2
サウナマン野口 ARG 5	(2−2 / 3−3) PK5−3	中沢 ITA 5
サウナマン野口 ARG 1	(1−2 / 0−3)	浅古 ARG 5

ファミ通にとって計算外だったのが、次鋒のよねよねすけの不振。いつもどおりのプレーができればこれだけの点数の差が開くことはなかったはず。いつもと違う雰囲気に緊張してしまったのか。得意の**ブーメランシュート**（※テクニック4参照）が、1回でも決まっていれば波に乗れていたかもしれないだけに残念だ。序盤は優位に進めていたファミ通だが、とうとうサウナマン野口の登場。中堅どうしの試合となる。このあとの流れを左右する大事な試合。どちらも負けられないところだ。


⬆サウナマンがＰＫをセーブしたシーン。これであっさり決着がついてしまった。

試合内容は、点を取られたら取り返すシーソーゲームとなった。試合終了20秒前にサウナマンの苦しまぎれのシュートが決まり、初のＰＫ戦へともつれこむ。中沢氏のミスキックとでもいうべきゴール中央へのＰＫをガッチリセーブし、辛くも中堅どうしの対決はファミ通に軍配があがる。

ヒューマンはついに副将の浅古氏が登場。サウナマンは先取点は奪ったものの、終わってみればワンツーワンツーワンツーシュート、**ポストシュート**（※テクニック3参照）などをいいように決められ、完敗に近い結果となる。先程の試合で全精力を使い切ったのか、はたまた実力的に差がありすぎたのか。本人としてはマラドナ、カニジャの両エースが負傷退場したのが痛かったようだ。しかし、現段階ではファミ通が優位であることには変わらず。

SFS用語辞典

直出し【ちょくだし】
キーパーがキックしたボールが、ダイレクトでグラウンドの外に出てしまうこと。田原プレーとも呼ばれる。



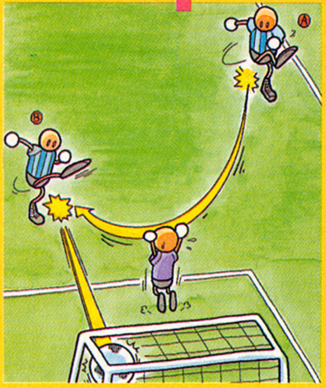
チュー【ちゅー】
チューさんシュートでボールに変化を加えるときに発する言語。呪術的効果により変化率がアップする？

ツルツルパス【つるつるぱす】
軽く蹴ったゴロのボールがゲームのバグによって、グラウンドの外まで転がり出してしまうこと。



究極の必殺テクニック ★めざせ宇宙一★

テクニック4 ブーメランシュート



このシュートのポイントはセンタリング。まずＡの選手を右斜め上を向かせて✚ボタンの左下とＢボタンを押す。そしてすぐに、こんどは✚ボタンの左上を押すのだ。すると、ボールは一見ゴールに入るように見えるが、じつはブーメランのようにＢの選手のほうへと曲がってくるのである。

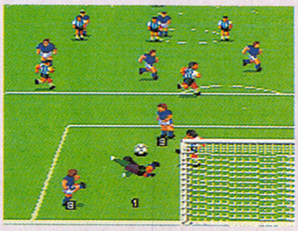

⬅すべてはこのセンタリングがうまくいくかどうかだ。


⬅相手のキーパーが取りにいくが、ボールが逃げる。


⬅あとはゴール前にいる味方の選手でシュートだ。

ミニマム座談会② ▶キーパー編◀

田原誠山(以下田原)　キーパーに関してはとにかく動かないこと。
よねよねすけ(以下よね)　そうですね。キーパーに数字が表示（操作が可能になる）されたらキーパーだけに集中して、相手の足からボールが離れるまでは絶対にジャンプしたりしない。へたに近くにいるバックスを動かそうとすると、キーパーもヘンなところにいってしまうし。
田原　あとビックリパスと田原プレー（※用語辞典参照）にも注意。せっかく相手のシュートを止めたのに、わざわざ攻撃の目をつぶすことはないでしょ。
サウナマン野口(以下野口)　操作に慣れてきたら、ぜひ〝予測〟も覚えてほしい。
かとちゃん(以下かと)　あれね。シュートが右にくると思ったらＲボタン、左にくると思ったらＬボタンを押しながらジャンプキャッチする。そうするとジャンプする距離が伸びるんだよね。
ホルモン新山(以下新山)　〝予測〟をマスターしなくちゃ、一人前とは言えません。つけ加えると、Ａボタンとかでキーパーのすぐ脇を抜けるシュートなんかは、わざと逆方向に〝予測〟するといいんです。
田原　どういう意味？
新山　つまり、左脇を抜けるゴロのシュートの場合は、わざとＲボタンを押しながら、左へジャンプするんですよ。すると、ジャンプする距離が通常よりも短くなってキャッチできる。普通はボールを飛び越してしまうんですけどね。
かと　なかなか奥が深い。


⬆相手よりも先に動いちゃダメ。

ラスト30秒の攻防勝利の女神はどちらに微笑む?

対戦表

	ファミコン通信		ヒューマン	
先峰	かとちゃん ARG	○○×	×	畑 GER 先峰
次峰	よねよねすけ GER	×	×	嶺岸 ARG 次峰
中堅	サウナマン野口 ARG	○×	○○×	中沢 ITA 中堅
副将	田原誠山 GER	×	○○×	浅古 ARG 副将
大将	ホルモン新山 ARG	○○	×	天野 ITA 大将

試合結果 RESULT

田原誠山 GER **5**	(4−2 / 1−4)	浅古 ARG **6**
ホルモン新山 ARG **3**	(2−1 / 1−0)	浅古 ARG **1**
天野 ITA **2**	(2−3 / 0−5)	ホルモン新山 ARG **8**

試合終了16秒前。田原誠山は1点リードしていた。たしかにスコア上では。あとでこのときの心境を誠山に聞いてみた……。

「あの時間まではわりと油断なく冷静にプレーできた。でも、ここにきて初めて勝てるんじゃないかって気持ちが出てきちゃったんだよね。油断したな」

その隙を見逃すことなく、16秒という短時間で2得点をあげ、またたく間に逆転劇は起こった。まさに編集部で言うところの、**爆発**(※用語辞典参照)である。そして、田原誠山の負けは同時にファミ通の危機も意味する。残るは大将のホルモン新山のみ……。

「爆発ですか」

目の前で起こったことを確認するかのようにつぶやく新山。さっそく試合が始まる。いきなり新山が先制。負けられないという気合がヒシヒシと感じられる。

そのあとも浅古氏の一瞬の隙を突き**スネークシュート**(※テクニック5参照)で2点目をあげる。浅古氏もペナルティエリア近くのフリーキックから4人(!)のディフェンダーのマークをかわしシュート。1点差のまま試合時間は残り1分を切った。ここで浅古氏の爆発を抑えるがごとく、新山がゴール前の混戦から渾身のボレーシュートを決めるのだ!! この勝利で波に乗った新山はヒューマンの大将である天野氏との試合では8得点を挙げる大勝。はたしてファミ通は吉祥寺決戦に勝利したのだ。



⬆新山VS浅古戦の勝負を決めたシュート。数少ないチャンスをモノにした。

SFS用語辞典

爆発【ばくはつ】
〝爆発!〟と発声し、体内に気合をめぐらせ通常の数倍の攻撃力を発揮すること。これによって60秒間で4得点という荒技が可能となる。

ビックリパス【びっくりぱす】
キーパーがキャッチした瞬間、Yボタンを押したままにしてると相手選手がいる場所にパスを出してしまう。

ファミ通リーグ【ふぁみつうりーぐ】
『スーパーフォーメーションサッカー』を愛する編集者たちで構成されている団体。1ヵ月単位でペナントレースが開催されている。

ブラボー【ぶらぼー】
ショルダータックルのこと。成功したときの効果音が〝ブラボー〟と聞こえることから命名。

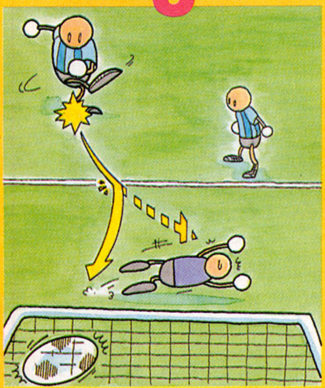


●再戦を望む!!

いやーまいった。新年早々負けるとは。とくにホルモン新山のプレーは凄かった。しかし、天野杯(ヒューマン主催の大会)にホルモンがエントリーするらしいですね。再戦に備えて特訓だ! (ヒューマン天野氏)

究極の必殺テクニック★めざせ宇宙一★

テクニック5 スネークシュート



このシュートは蹴った瞬間のボールの方向でシュートコースを予測するようなスルドイ相手に有効だぞ。まず、ゴールの左右どちらでもいいから狙ってボールを蹴る。そして、すぐに✚ボタンの上(下)を押すのだ。すると、ボールが2段階に変化し、最初に狙ったのとは逆のゴールの隅に決まる。



⬅キックした瞬間は普通の変化球シュートに見える。

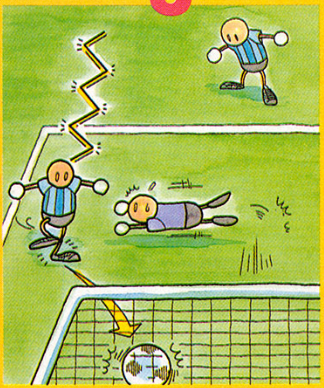


⬅途中で✚ボタンの上を押すと、なんとなんと……。

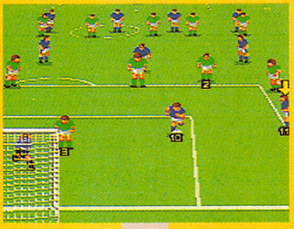


⬅ゴールの逆側にシュートすることができるのだ。

テクニック6 対COM絶対シュート



最後に紹介するのは、ヒューマンカップでどうしても勝てないというキミのために、コンピューターから絶対に点を取れるシュートを紹介。まず、ゴールエリアのラインの内側ギリギリをドリブルで進む。そして、キーパーが飛び出してきたところでゴールに向かってシュートすればオーケーだ。



⬅まずこのラインの内側をまっすぐドリブル。



⬅飛び出してきたキーパーと横に並んだらシュートだ。



⬅キーパーはジャンプするけど絶対に届かないのだ。

FFⅣの世界を科学する

FF新聞
発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111（大代表）
〈第31号〉
平成4年3月13日発行

環境・魔法・科学　不思議なことがいっぱい

『FFⅣ』の世界は、現実とは異なったファンタジーの世界。魔法が自由に使われ、モンスターがうろついているのだから、我々の常識はまったくといっていいほど通用しない。常識で考えると異常に思えることも、『Ⅳ』の世界の住人にとってはちゃんと理屈の通った事実なのだ。『FF』ワールドの意外な常識のなかから、いくつかを紹介する。

寒帯はどこだ

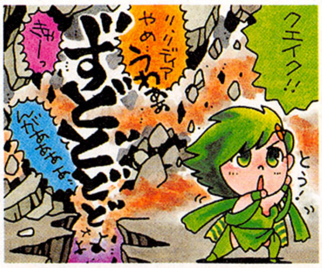
『Ⅳ』のマップは、画面の上方向が北で下方向が南。我々が使っている地図と同じだ。しかし現実の地図と『Ⅳ』のワールドマップには大きな相違点がある。北極・南極とその周辺にあるはずの寒冷な地域が見当らないのだ。マップの上下はループしているので、寒帯に相当する地域はループ部分の海なのだと考えることもできる。しかし両極の周辺では低温によって海が凍っていなければならないのに、氷は見えない。『Ⅳ』の世界では空気の熱伝導率が高いので、どの地域でも気温はほぼ同じ。寒帯も熱帯もないのだ。高緯度地帯のフィールドに出る敵も特別寒さに強いわけではなく、ほかの地域と変わらないぞ。



➡気候の変化がわかる地域は、ダムシアン周辺の砂漠だけ。

クエイクの脅威

黒魔法クエイクはフィールド上でもダンジョン内でも使える。常識的に考えると、屋内で地震を起こせば味方にも被害が出そうだ。しかし、クエイクの効果が及ぶのは限られた広さの空間のなかだけ。画面でわかるように、効果が切れると地割れも消え、建物や洞窟に被害は残らない。本当に大地震を起こすような魔法は危なくて使えないよね。



海が静かなわけ

『Ⅳ』の世界ではどこも気温があまり変わらない。このことはさらにもうひとつ、現実の世界との相違点を生み出している。海水の温度もほとんど一定なので対流が起こらず、大きな潮流も発生しないのだ。そのうえ、『Ⅳ』の世界には潮の満ち引きが存在しない。我々の世界では、月と地球の位置関係によって"潮せき力"という力が発生し、満ち潮、引き潮を作り出す。しかし、『Ⅳ』の世界ではふたつある月がたがいの"潮せき力"を打ち消しあうのだ。したがって、『Ⅳ』の海は海流も潮の満ち引きもない、とてもおだやかな世界になる。

潮の満ち引きがないので、海岸線が大きく移動することもない。船から上陸したいと思ったら、どこの海岸にでも好きなように船を乗りつけられる。特別に港を作る必要はないわけだ。港を持っているのは、ファブールだけだ。

『FF』に限らず、RPGの舞台になる世界は多かれ少なかれ常識とは異なっている。"ゲームだから理屈に合わない点があるのはしかたない"と無視してしまわずに、理由を想像するのも楽しいぞ。



➡近ごろでは飛空艇が登場して、船の地位をおびやかしつつある。

FFこだわりインタビュー　ワールドマップの巻

冒険の舞台になるマップについて聞いてみよう。

──『FF』シリーズには地形に関係するイベントがよく出てきますが、イベントを考えてからマップを作るんですか？

スクウェア　場合によりますが、重大なイベントなどはそれに合わせてマップをデザインします。逆に、マップに合わせてメッセージを変える場合ももちろんあります。

──どうして地形が重要なカギになることが多くなるのでしょう？

スクウェア　やはり飛空艇の存在が大きいです。マップ上を自由に飛び回れますから、地形も探しやすいわけです。"魔のつばさ"なんていうヒントを頼りに大空を駆けめぐるのはやっぱりロマンがありますからね。

──飛空艇は単なる移動の手段だけではないというわけですね？

スクウェア　ええ、とくに『Ⅳ』では飛空艇の飛行画面がよくできてますから、実際に空を飛んでいるような気分を味わってもらえると思います。



➡スムースにスクロールするマップが話題だった。

▼FFなんでも図鑑

踊り子



➡名前、年齢、スリーサイズなどすべて不明。踊ってくれる理由も謎。

各地の町、城などにいるキャラ。パブにいることが多いが、屋外にも出没する。話しかけると、跳んだりはねたり回ったり華麗なダンスを披露してくれる。特別に見物料を要求されるようなことはないので安心して見ていられるぞ。ただし、踊りを見ている間はまったく身動きができないのだ。タダで見せているのだから最後まできちんと見ろ、ということなのだろう。ときにはとんでもない人物が踊り子になっていたりするぞ。



チップコラム

競馬GⅠレース大特集

菊花(きっか)賞　11月8日　京都競馬場3千メートル（長距離）

「ダービーはもっとも運のいい馬が勝ち、菊花賞はもっとも強い馬が勝つ」と言われている。京都競馬場の特徴でもある第3コーナーの坂など〝なにかが起こる菊花賞〟と呼ばれている。ドラマが起きやすいレースなのだ。出走条件に性別は関係ないが、4歳のみ出走。5大クラシック、またそのなかの三冠レースのひとつに数えられている。

チップコラム

競馬GＩレース大特集



エリザベス女王杯　11月15日　京都競馬場2千400メートル（長距離）牝馬には菊花賞のように、長距離のクイーンを決めるレースがなかった。そのため、昭和51年に作られたのがこのレース。4歳GIレースの5大クラシックレースには数えられないが、出走する馬のレベルはけっして低くはない。いまでは〝牝馬の菊花賞〟と言われるほど有力馬が集まるのだ。特徴として、なぜか春先には無名だった馬が活躍するらしい。





チップコラム

競馬GⅠレース大特集

大

マイルチャンピオンシップ　11月22日　競馬場千600メートル（中距離）文字どおり、1マイルのチャンピオンを決めるスプリントレース。4歳以上の馬なら性別に関係なく出走権がある。昭和59年にできた新しいレースのためステータスが低く、たいていの一流馬は菊花賞を目指すが、短距離の得意な馬はこちらに登場することもある。平成元年に行なわれた第6回、オグリキャップとバンブーメモリーの一騎討ちは名勝負だった。

チップコラム
競馬GⅠ
レース大特集



ジャパンカップ　11月29日　東京競馬場2千400メートル（長距離）

日本で唯一の国際招待レース。ヨーロッパ、アメリカ、オセアニアといった競馬の盛んな国からの招待馬と、中央競馬の選定馬、そして地方競馬からの招待馬が府中の森に集うビッグレースだ。天皇賞（秋）に活躍した馬が日本馬の主力。1位の獲得賞金が1億円以上と大金なので、外国の強豪がたくさん集まってくる。実力のある馬より調子のいい馬が勝つ。





チップコラム

競馬GⅠ
レース大特集



阪神3歳牝馬ステークス　12月6日阪神競馬場千600メートル（中距離）

3歳の牝馬が挑戦できる、ただひとつのGⅠレース。徐々にレベルを上げてきた各レースの勝利馬が、ここでいっきに決着をつけるのだ。若駒のダービーと言えるビッグレースだ。活躍馬は翌年のクラシックレースにも勝つだろうから、将来有望な馬を見つけておくのも楽しみ方のひとつ。逃げる力、追う力など各馬の能力をそれぞれチェックしておこう。

チップコラム

競馬GⅠレース大特集



朝日杯3歳ステークス　12月13日　中山競馬場千600メートル（中距離）

関東、関西それぞれの注目レースを制してきた有力な3歳の牡馬が、はじめて顔を合わせて戦う。したがって勝ち馬は次世代の一流馬と言うことができるのだ。

翌年の5大クラシックレースの勝敗を占うためにも注目したい。平成2年の第42回までは性別に関係なく出走でき、また関東のチャンピオンを決めるレースだったが、昇格してGIレースになった。





チップコラム

競馬GⅠレース大特集



スプリンターズステークス　12月20日　中山競馬場千200メートル（短距離）GⅠのなかでいちばん距離が短く、陸上競技でいえば100メートル走に相当する。短距離離馬の実力を100パーセント見ることができるぜいたくなレースだ。出走権は4歳以上なら性別に関係なくオーケー。しかし出走する馬はマイルチャンピオンシップとほとんど同じなので、再戦という感じが濃い。距離がさらに短くなっているため、意外な馬が勝つこともあるぞ。

チップコラム

競馬GⅠ
レース大特集



有馬(ありま)記念　12月27日　中山競馬場2千500メートル(長距離)
ドリームレースとも言われ、その年のナンバーワンを決めるビッグレース。4歳以上なら性別を問わず資格があるのだが、出走馬はファンの投票で決められる。実力馬ばかりなのでどの馬が勝ってもおかしくなく、事実昨年は14番人気のダイユウサクが勝利し、ファンをアッといわせた。オグリキャップが引退レースとして走り、勝利したことでも有名。

■内部にはなにが待っている!?



永井先生におたよりを。あて先は⬇編集部アニマード係

次号(3月6日発売)につづく!



Inside Story

文:菊地　薫

●デ・チェザリス、ティレルへ

ティレルはすでに発表のあったザナルディに代り、アンデレア・デ・チェザリスを乗せることを発表した。チームによればFISAの締切に迫られてとりあえず名簿を出したということだが、どうやらチェザリスのスポンサー(フィリップ・モリス)のほうが強かったらしい。気の毒なのは直前に雑誌で大特集まで組んでもらったザナルディで、2週間のうちにジョーダンとティレルのシートをつぎつぎに失ってしまったことになる。結局、彼はF3000に戻るか、インディに修行に出ることになりそう。

●セナ、テスト開始

長い休暇を故国で過ごしていたセナだが、15日にブラジル大統領を訪問したあと、イギリス入りして18日からテストを開始する。ここではセミオートマのテストをするが、キャラミ行きが迫っているので、完成間近のMP4/7は見るだけに留まりそうだ。リフトアップ・ノーズの採用など、空力やイメージ的にもまったく刷新されるはずのMP4/7はデビューが遅れているが、マクラーレンでは焦らずにブラジルグランプリから投入を決定している。

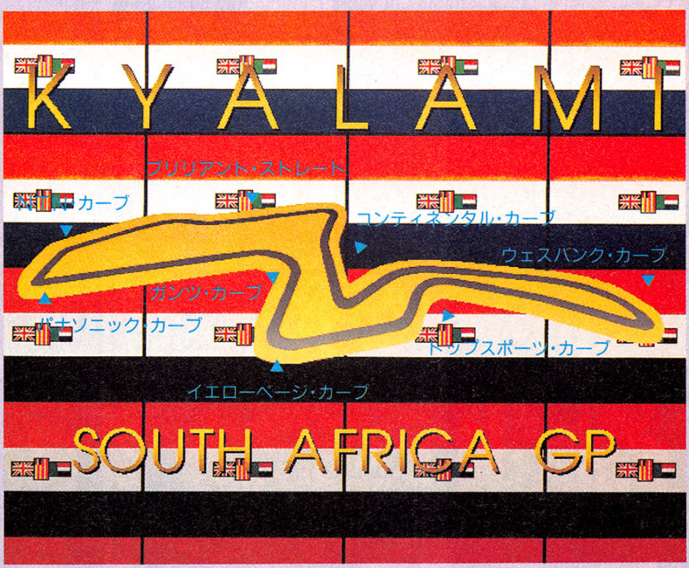
●ご難続きのフェラーリドライバー

2月、イヴァン・カペリ宅に3人組の強盗が押し入り、彼の手にショットガンを突きつけて、「フェラーリをドライブしたかったら、宝石を出せ」と脅した。カペリがその朝父親からもらった100万リラ(約11万円)と時計のコレクションを与えると、強盗は彼を浴室に閉じ込めたあと逃走した。またこの数日後、今度はジャン・アレジがイモラでのテスト中に、アルファロメオ164を盗まれたが、こちらのほうは後日警察が発見した。ご難続きのフェラーリドライバーだが、F92Aのテストに余念がないふたりにとっては動揺している間もない様子。

南アフリカグランプリの見所はココ!

7年ぶりに南アフリカでF1グランプリが開催される。新装のキャラミ・サーキットは全長が400メートル延びて1周約4200メートルになった。新設されたコンティネンタル・カーブとグランドスタンド前のブリリアント・ストレートにより、以前に比べると変化に富んだコースになった。

今年は例年よりも開幕が早いこと、また冬の間、天候に恵まれなかったこともあって、各チームともテスト不足は否めない。だが2年目のFW14だけが好調なタイムをマークし続けており、ポールはウィリアムズ勢が最有力。これに対して、MP4/7のデビューが遅れているマクラーレンでは、慎重を期してMP4/6でのぞむ構えだが、ホンダは予選用スペシャル・エンジンを投入する意向で、ポール争いはもつれることになろう。また熟成を急いでいるセミオートマも、いよいよ実戦に投入される可能性も高い。そして、これにフェラーリの新鋭機F92Aやベネトンのシューマッハがどこまで迫るか!! さらに、アレジとカペリのタイム争い、ダラーラ・フェラーリ、ジョーダン・ヤマハ、フットワーク・ムゲン、リジェ・ルノーなどのニューマシンのポテンシャリティに興味の種は尽きない。



●決勝開催日:3月1日　●全長:4260メートル　●周回数:70周
●フジテレビ放送予定日:3月1日　24:05〜26:05(120分)

C.G.阿川弘己



加藤博一の代打一発!

今年の清原はひと味違うぜ!!

清原にとって、今年はおそらく昨シーズンのうっぷん晴らしって年になるはず。昨シーズンはプロ入り以来最悪のスランプに陥ってしまったからね。原因はいろいろ考えられるけれど、やはり1億円プレーヤーになったことに影響を受けてしまったんだろう。年俸が上ということでどうしても先輩に気を使ってしまうしね。また清原自身、子供のころからの夢だった1億円プレーヤーになれたことに安心してしまったんだな。自分が本人から聞いたところによると、昨シーズン中、体重が105キロを越えたこともあったんだそうだ。ベストが95キロというから完全にオーバー。こんなに重くて切れのあるスイングができるわけない。

それだけに今年に賭ける清原の思いは並々ならないものがある。自主トレーニングや、キャンプを通じていろんな形で聞こえてくる清原の言葉からも、それは容易に想像できるよね。たとえば自分が会って話をしたときには、清原は今年はホームラン狙いからヒット狙いに切り替えると言っていた。ファンの側からすれば、きれいな放物線を描いてスタンドに飛んでいく、清原のホームランが見たいところだけれど、今年はヒットの延長がホームランになってしまうとでもいうような、ニュー清原が見られるんじゃないかな? 本塁打王より、首位打者狙いなのだ。

とにかく清原はとても気持ちの良い性格。チームメイトと飲みにいっても自分では歌わないけど、大久保の歌に合わせて上半身裸で踊ったりするノリの良さもある。年俸にプレッシャーなんか感じずに、伸び伸び活躍して欲しいな。



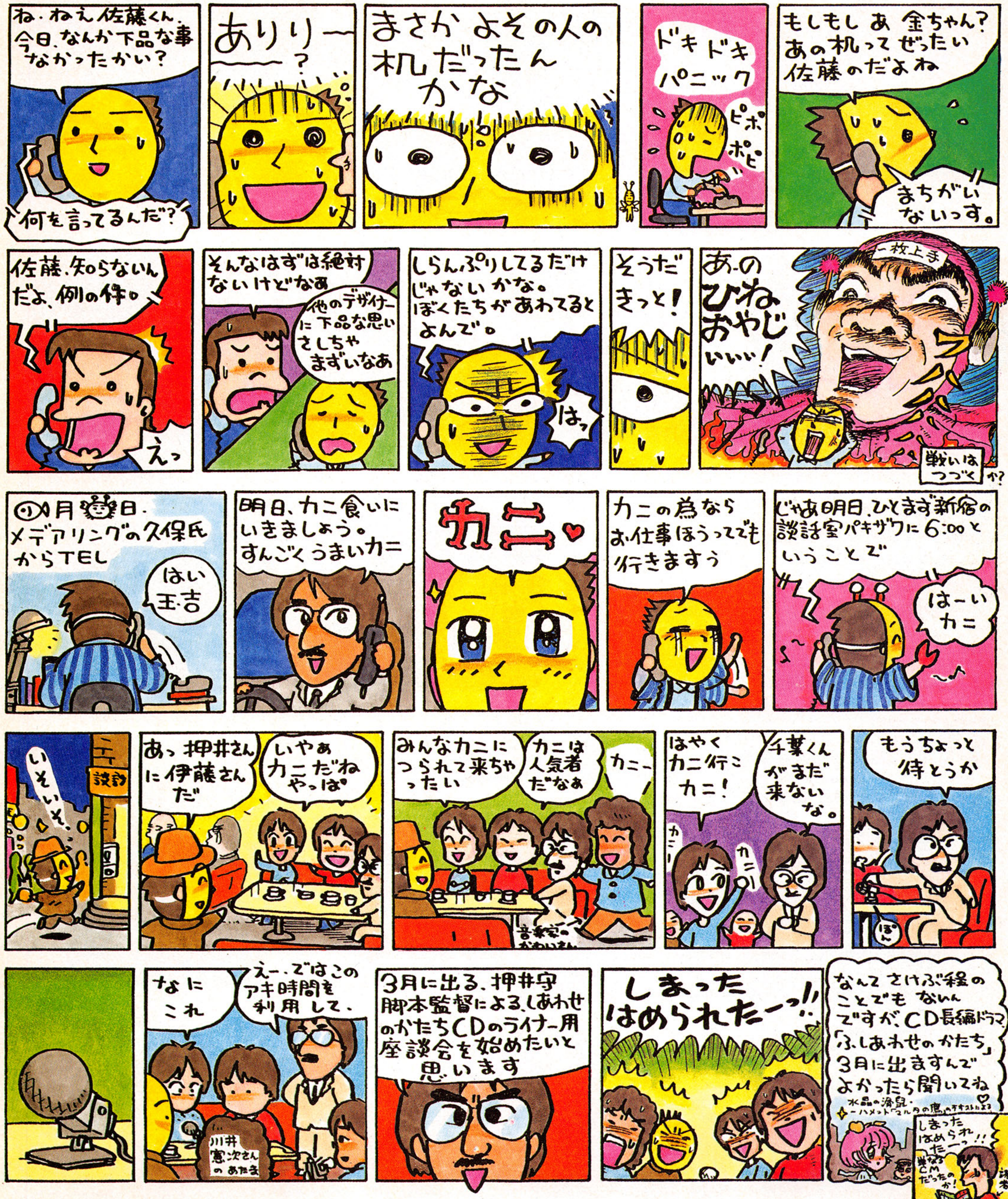
⬆チーム、リーグだけじゃなく、清原は球界を代表する選手に成長できるだろうか? ここ1、2年がまさに正念場だ!!

■対サイバー佐藤戦、血みどろの様相!?



■オトナはカニに弱いっス

桜先生へ、おたよりを。あて先↓編集部しあわせのかたち係



禁断の秘技！

KIN DAN HI GI

『ロマンシング サ・ガ』の全キャラ両親組み合わせ表を送ってきてくれた、群馬県の安藤将記君。秘技とは言えないのでガバスはあげられないけど、感心したぞ。また、がんばってくれよな。

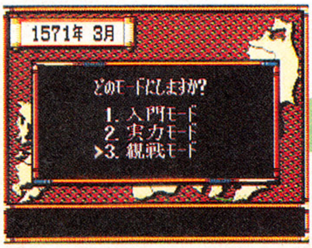
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

FC 信長の野望・武将風雲録 光栄

途中参加で新しい遊び方発見！

岡山県　森 勝広　（会員番号903207）

観戦モードで



⬆最初から観戦モードを選んでも、プレーを中断して観戦している場合でもよい。

月の初めに



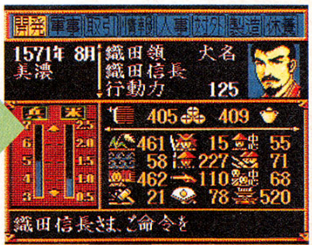
⬆新しい月になったらすぐ、スタートボタンを押し続けよう。

なんと途中参加！



⬆メッセージが表示され、途中から好きな大名でプレーを始められるのだ。

プレーを始め

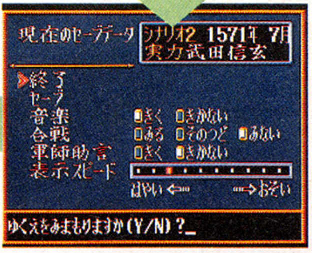


⬆コンピューターがずいぶん国を豊かにしてくれたようだ。ご苦労様。

観戦モードで、プレーヤーの途中参加を可能にする秘技が発見されたぞ。やり方は、コンピューターどうしのプレーを観戦中、月の初めにスタートボタンを押し続けるだけ。イベント処理が終了するとメッセージが表示され、何年の何月からでも、好きな大名でプレーを始められるのだ。

これで序盤の富国強兵をコンピューターにまかせてしまうのもよし。また、毎月違う大名でプレーして、好きな状況を作りあげてしまうことも可能だぞ。

一度終了しても



⬅プレーを終了し、再び観戦モードにしてみる。

また参加できる！



⬅何度でも途中参加が可能。毎月違う大名でプレーできるぞ。

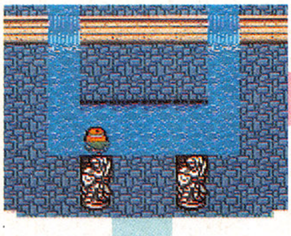
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2400ガバス

SF ロマンシング サ・ガ スクウェア

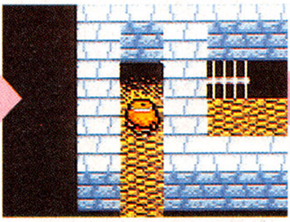
ミルザブール城に隠し通路が！

大阪府　秋吉昭良　（会員番号903208）

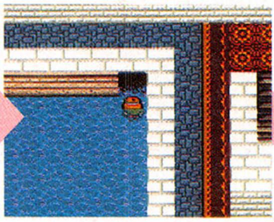
池に入れるぞ！



左の滝に入ると

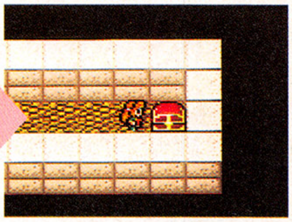


さらに隠し通路



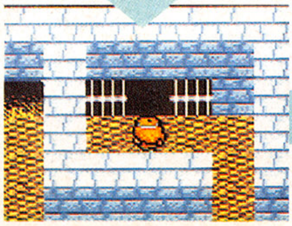
⬅泉のこの場所には、もうひとつ隠し通路が。盲点だ。

宝箱発見！

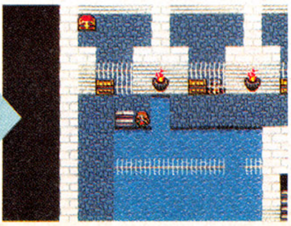


⬅この宝箱には、珍しくアイテムが入っている。

右の滝なら



ここに出るのね



『FF』シリーズに比べて隠し部屋が少ない『ロマンシング サ・ガ』だけど、なんと、こんなところに隠し通路が発見されたのだ。

場所は騎士団領、ミルザブールの城に入ってすぐの大広間。ここの泉のそばには石像がふたつ並んでいて、その陰から泉のなかに入ることができる。ここから泉に入ったら左右にある滝に入ってみよう。右の滝からは、どうしても行けなかった地下牢の左側に。また左の滝から隠し通路を通れば、泉の上段へ行ける。そしてさらに、泉の上段の右上には、宝箱がある部屋への隠し通路があるのだ。意外だったね。

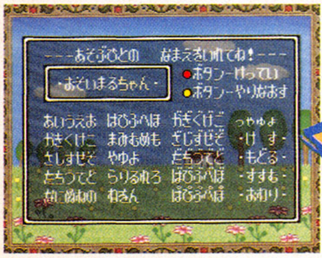
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1600ガバス

SF ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻　エポック社

あたしゃ遅～いまる子ちゃんだよ

千葉県　堀江有以　（会員番号903209）

名前入力でおそいまるちゃん



⬆名前を決めるとき、〝おそいまるちゃん〟と入力しておこう。

好きな数が出せるぞ





おこづかいいただき！



⬆ルーレットがゆっくり回るから、好きな目を出し、狙った日付にピッタンコ。

プレーヤーの名前を〝おそいまるちゃん〟にすると、ルーレットのスピードが遅くなり、簡単に好きな目を出せるようになるぞ。ちょうどアイテムの〝超能力の素〟を何度でも使えるのと同じ効果だから、これは有利。アイテムやおこづかいマークを取り逃さずに進めるし、イヤな日にも止まらずにすむね。

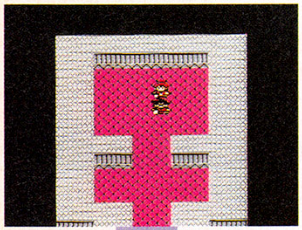
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1350ガバス

FC ファミコンジャンプⅡ 最強の7人　バンダイ

悟飯が3人になる

岩手県　冨澤武次　（会員番号903210）

悟飯を助け

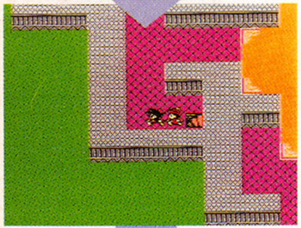


⬆ピラフ一味を倒したら、悟飯を助けて仲間にする。

悟空のステージから始め、まずは悟飯を助ける。階段を上ぼったら家へ帰らず、もう一度牢屋へ戻ろう。なぜか悟飯がまた仲間になり、これをさらにくり返せば、なんと悟飯が3人に！

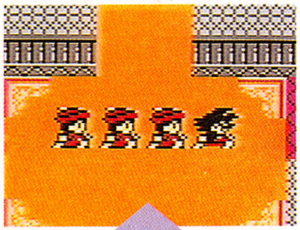
家へ帰ると悟飯はふたりになるけど、あとで仲間になるキャラが、みんな悟飯に変わるのだ。

階段を上ぼる



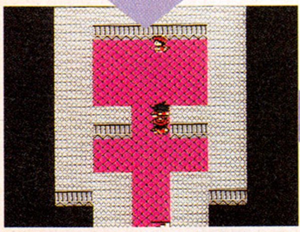
⬆一度階段を上ぼろう。でも、まだ帰っちゃダメだよ。

へんなパーティー完成



⬆くり返すと悟飯を3人仲間にすることができるぞ。これはヘン。

下りるとまたいる！



⬆もう一度階段を下りて牢屋へ行くと、なぜかまた悟飯がいるのだ。

くり返せば



⬆話しかけると仲間になる。さらにもう一度階段を上ぼり、またきてみよう。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1550ガバス

FC バトルトード　メサイヤ（NCS）

乗りこなせるかな？

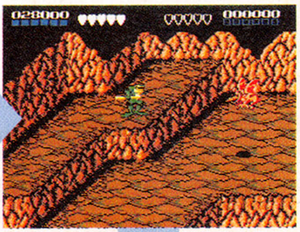
東京都　村田光太郎　（会員番号903211）

この武器を取り



⬆ロボットを倒し、棒のような武器を手に入れろう。

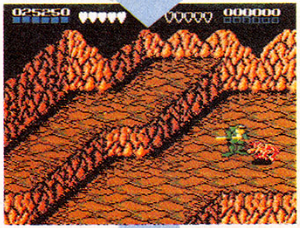
ドラゴンを攻撃



⬆なんとかドラゴンのところまできたら、Bボタンで武器攻撃。

1面の後半に登場するドラゴンを、仲間にしてしまえる秘技がコレだ。まずはドラゴンに出会う前に、ロボットを倒して棒状の武器を手に入れておく。この武器でドラゴンを攻撃すると弱って地面に落ちるので、近寄ってAボタンを押そう。ドラゴンに乗って自由に操れるぞ。

近くでAボタン



⬆ドラゴンが地面に落ちたら、近付いてAボタンを押そう。

強いぞ強いぞ



⬆Aボタンでジャンプ、Bボタンで火炎攻撃ができるぞ。

なんと乗れる



⬆なんと、ドラゴンを手なずけることに成功したぞ！

ファミ通㊙情報局

PC レディ・ファントム　レーザーソフト・日本テレネット

スペシャルモードでさらに楽しい！

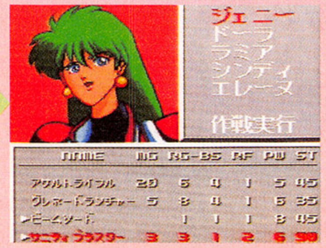
タイトル画面を待ち



⬆あわててランボタンを押さず、デモのあとのタイトル画面でコマンドを入力。

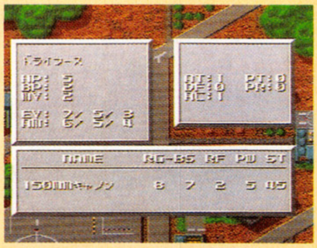
Ⅱ、左、下、Ⅰ、Ⅰ、上、右、Ⅱの順に押してからゲームを始める

最初から特殊装備



⬆ACT Ⅰから特殊装備を選択することができる。これは有利。

敵のデータがわかる



⬆敵にカーソルを合わせⅡボタンを押すと、AT値などの隠れたデータがわかるぞ。

タイトル画面でコマンドを入力すると、スペシャルモードになるぞ。なにがスペシャルなのかというと、つぎのとおり。

まず、ACT Ⅰから特殊装備が選べること。つぎに、今までは確認できなかった敵の隠れたデータを見られること。そして、環境設定に〝モード〟の項目が追加されることだ。〝モード〟で〝索敵〟を選ぶと、前方8ヘックス×120度以外の敵は見えず、場所がわかっても攻撃はできなくなる。本格的な戦術が楽しめるのだ。〝自動〟はオートモードだが、これを選んだあとでも、セレクトボタンを押し続ければ解除できるぞ。

ゲームモードを3種類から選択



⬅環境設定で、3種類のモードを選べる。そのうち〝通常〟はいつもどおり。〝索敵〟は視界に入らない敵が表示されず、それに対して攻撃もできないという本格的なモード。〝自動〟はコンピューターがすべてやってくれるおまかせモードだ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2200ガバス

FC ソロモンの鍵2　テクモ

隠れ面とサウンドテスト

東京都　宇田川祐介　(会員番号903212)

タイトル画面で



セレクトボタンを押したままBボタンを10回押す

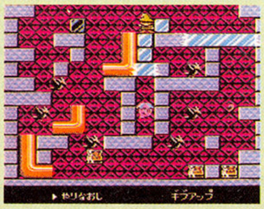
ウラ面が始まる!



⬆隠された50もの面を自由に選べ、おまけにサウンドテストまでできちゃう。

『ソロモンの鍵2』に、隠れ面が発見されたぞ。タイトル画面でコマンドを入力すると〝STAGE 101 TO 150〟と表示され、全部で50もある隠れ面から、好きなラウンドを選んでプレーできるのだ。じつはこのコマンド、最終面である10-10をクリアーすると教えてくれるもの。まだクリアーしてない人も、この際だから試してみよう。

やりがいアリなのだ



⬆これが本当の最終面。キミはクリアーできるかな？

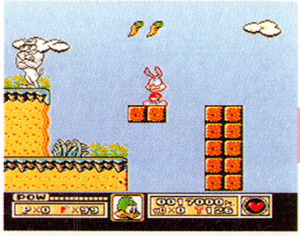
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

FC タイニー・トゥーン・アドベンチャーズ　コナミ

謎のキャラと戦える

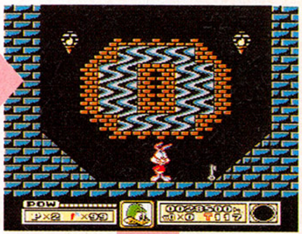
大阪府　河野哲也　(会員番号903213)

にんじんを99本



⬆せっせとにんじんを集めて、最高の99にしておこう。

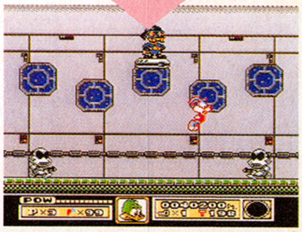
ステージクリア！



⬆にんじんを1UPに変えたりせず、99本持ったままボスを倒せ。

どのエリアでもいいから、がんばってにんじんを99本集め、その状態でボスを倒そう。すると宇宙船が飛んできて、なかから見たこともない敵キャラが出てくるぞ。コイツの名は、〝ダック・ベーダー〟というらしい。2匹の子分を従えて襲ってくるけど、コレがなかなか強いのだ。きっと、倒すとなにかいいことがあるのかな？

ダック・ベーダー登場！



⬆宇宙船が飛んできて、なかから出てくるダック・ベーダー一味と戦闘開始！

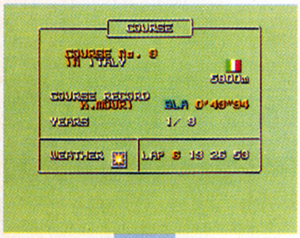
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

MD F1サーカスMD 日本物産

決勝は2周でオーケー

新潟県　谷江太一　(会員番号903214)

この画面で



⬆カーソルを"LAP"に合わせ、つぎのコマンドを入力。

✚ボタンの下を押したまま Aボタンを押す

予選終了後…



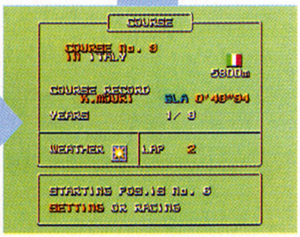
⬆ピーッと音が鳴ったら成功。でも、予選は一応ガンバろう。

メニュー画面で"コース"を選び、カーソルを"LAP"に合わせてコマンドを入力。成功ならばピーッと鳴るからすぐわかるぞ。つぎにいつもどおり予選を終了させると、なんと、決勝レースの周回数がたったの2周になってるのだ。スタートにさえ気をつければ、必ずいいポイントが取れそうだね。

楽勝だよねっ♥



えっ! 2周でいいの?



⬆決勝では、周回数が2周になってるぞ! あとはブッ飛ばすのみ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1500ガバス

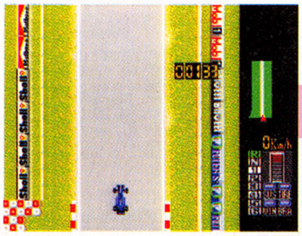
MD F1サーカスMD 日本物産

トレーニング簡単クリアー

愛知県　近藤健一　(会員番号903215)

トレーニングモードで、スタート直後、いきなりバックギアに切り替える。そのまま少し走り続けると、なぜかゴールインが認められてしまうぞ。これで、トレーニングモードは簡単にクリアー。あとは6チームからのお誘いを待つだけだ。

いきなりバックギア



なぜかゴールイン!



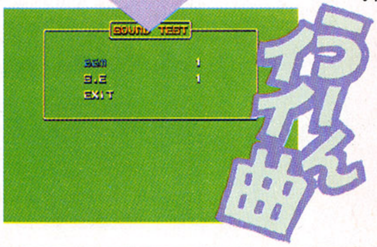
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1000ガバス

MD F1サーカスMD 日本物産

いろいろ聴けます

愛知県　津田健一　(会員番号903216)

タイトル画面で Aボタンを 押したまま スタートボタンを押す



タイトル画面で、Aボタンを押しながらスタートボタンを押す。これで、サウンドテストモードが楽しめるぞ。

操作方法は、まずBGMか効果音かを✚ボタンで選び、Aボタンで決める。つぎに✚ボタンで選曲し、Aボタンで演奏開始だ。タイトル画面に戻るには、Bボタンを押してから"EXIT"でね。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

SF ロマンシング サ・ガ スクウェア

リセットコマンドだ

東京都　杉本伸次　(会員番号903217)

このコマンドで

Lボタン、Rボタン、スタートボタン、セレクトボタンをすべて押す

いつでもタイトルに



プレー中、以前のデータをロードしてやり直したいときなど、このコマンドを使うと便利。わざわざリセットボタンを押さなくとも、コマンド一発でリセットがかかり、タイトル画面に戻ることができるのだ。

もちろん、大事な場面で使っちゃダメだぞ。

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

FC ファミコンジャンプⅡ 最強の7人 バンダイ

Bボタンで調べる

香川県　徳増貴史　(会員番号903218)

気付いてる人はとっくに気付いてると思うけど、"しらべる"のコマンドは、Bボタンを押すだけでもできてしまうのだ。コマンドウインドーを開かなくてもいいので、これは楽チン。あやしい場所を調べまくって、イイもの見つけよう。

Bボタンでも



調べられるぞ



SF レミングス　サン電子

かんたんリセット

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

大阪府　新井場ゆう子（会員番号903219）

ゲーム中、致命的なミスをしてしまったので最初からやり直したい。けど、全員自爆させるのはちょっとかわいそう。ためらっているあなたには、この秘技を贈ろう。いつでもいいから右のコマンドを入力すると、ゲーム中ならそのステージの最初の画面に戻り、それ以外の時にはリセットがかかるのだ。

コマンド使って……

セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す



ほらリセット♪

MD スーパーファンタジーゾーン　サン電子

なつかしのBGM

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1200ガバス

愛知県　斧田恵三（会員番号903220）

サンバのリズムがたまらない『スーパーファンタジーゾーン』のBGM。今回の曲もいいけど、前作の曲も忘れられない、なんていうキミはこのコマンドを試してみよう。成功すると、あのなつかしのメロディーが流れ出すぞ。これで楽しさ2倍だね。

コマンドを入力

タイトル画面でAボタン、Bボタン、Cボタンを押しながらスタートボタンを押し続ける

おぉこの曲は!



GB がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸　コナミ

サウンドテスト

おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 950ガバス

大分県　柳井辰巳（会員番号903221）

ゲームオーバー画面で

✚ボタンの上、上、下、下、左、右、左、右、Bボタン、Aボタンの順に押す



サウンドテスト!

『さらわれたえびす丸』に、サウンドテストモードが発見されたのだ。やり方は簡単。まずはとにかく敵にやられて、ゲームオーバーの画面にしよう。そうしたらコナミお得意の、例のコマンドを入力するのだ。サウンドテストの画面になって、✚ボタンの左右で曲を選び、Aボタンで演奏が始まるぞ。

はまり道

隔号連載

吉田戦車



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（金ガバス）、さらにファミ通会員証がプレゼントされるぞ！　応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。よろしく待ってるぜ！

●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝・I
バックアップデータをリセット
① タイトル画面でセレクトボタンを押したままBボタンを押す
② メッセージが表示され「はい」を選ぶとデータが初期化される

ファックス番号は
☎03·5411·0701

●はがきの場合●

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーIの✚ボタンの上とセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける!

住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員NO. 000009

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係



これからのおたくの世界

「おたく」と聞いてキミはどう思う？「オレはそんなヤツとは関わりたくない」とか、「あのコはボクをゲームおたくだとか思ってないかな」とか、色々考えたりするでショ。ここらで一発おたくについて考えてみなはれ。

おたくって結局なんなの…？

ゲームソフトやファミ通を買うとき、ホントはちょっと恥ずかしい……なんて読者ちゃんはいないかな。「あのコ、ゲームおたくよ」なーんて思われたりしてないか心配になったりして。でもさ、センスいいウチの読者ちゃんのことだもの、心配ないと思うんだけどね。

でも、気持ちはファミ通編集部だってわかるつもり。ボクらだって、真剣にゲームが好きで雑誌が好きだから、ファミ通を作ってるんだ。だから、「ファミコン雑誌の編集者なんて、全員おたくなんでしょ」なんて思われるのは、まっぴらゴメンだなあ。

……と、待てよ。そうするとボクらは、やっぱり「おたく」って呼ばれることに抵抗を感じてるワケだ。確かに、ホメ言葉のつもりで「おったく～」なんて言ってる人はいないよね。どーも「おたく」っていうのは、世間じゃ悪口として使われているみたいだな。

なにかに凝っている人を指して、「おたく」と呼ぶなら、なにかにのめりこむことはいけないことなのかな？　ボクらは単純にゲームが好きだから、熱中しているだけのつもりなのに……。

うーん……。いったい「おたく」ってなんだろう。どーして悪いイメージを持っちゃうんだろう？そんなことが気になったファミ通は、３人の〝詳しそうな〞人たちに、「おたく」について聞いてみた。そして、この人こそ！　……なんて言われているふたりの人に会い、直に話を聞いてみたワケ。

おたくの限界が見えてきた

「おたく」って言葉が生まれたのは、まだその考えかたも斬新で、呼ばれる人々の実態もあまり詳しくは知られていなかったころ。でもいまや、日本は一億総おたく化時代とか言われ始めてる。なにかに凝ってると、それだけで「○○おたく」なんて言われちゃう世のなかなんだな。

だから、競馬おたくやテニスおたくなんて、昔なら「それは、「ちょっとちがうのでは？」なんてものまでとにかく「おたく」は「おたく」なんだって。言葉の意味が徐々に変わっていくことなんて、人間の歴史のなかじゃ珍しくないことだしね。

……そう。キミの気付いたとおりかもしれない。「おたく」っていう言葉には、もうあんまり意味がなくなってきちゃってる。そんな感触を、ファミ通は持ったワケだ。この特集に現われる５人の人たちの話を読めば、その気持ちが確かになる……かも。そして改て、〝凝る〞ってなんだろう……って考えてみるのもたまにはいいか、なんてね。

⬇確かに渋谷洋一は基板収集家だけど、彼を「おたく」のひと言で片付けるのはムリがあると思うよね。





みうらじゅん 男気編

いつからこうなっちゃったんでしょうねえ
おたくって差別用語じゃないですか
ボクは、今までおたくなんて言われたことないし……
何かに凝ってたり専門的な知識を持ってたりすると
○○おたくって決めつけちゃう風潮がありますよね

すべての人がおたくの要素を持っている

マニアのなかにも階級が存在するんです

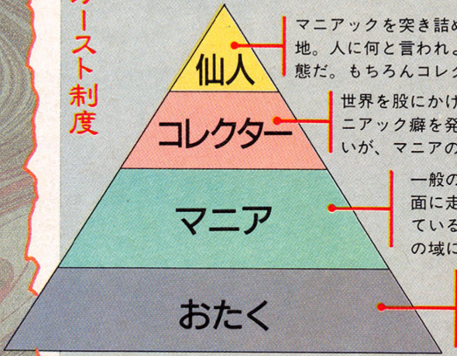
最近、おたくという言葉が差別用語になっちゃいましたよね。ボクが思うに現在おたくって呼ばれてる人は、中途半端なんじゃないかなあ。世間に後ろ指さされるのも隙があるからだと思うんですよ。やっぱりおたくやっててもカッコよくて女のコにもてたほうがいいですよね。ある程度、一般の人とコミュニケーションがとれて、その上でなおかつおたく的な活動もできるっていうのが理想じゃないですか。ま、そーいった人はおたくとは呼ばれませんけどね。

マニア的な部分が先行して、社会性が欠如してるのがよくないですよね。ゲームの世界で例えると、マニアが高じてそれを専門職にしている人なんかカッコいいじゃないですか。ゲームが好きで好きで仕事にしちゃいました、ほんでこんなおもろいゲームを作りましたって人は、間違ってもおたくだなんて呼ばれないですよね。突き詰めていって職にするかマニアに昇格するかしないと、おたくはおたくのままなんですよね。

またそういった人には段階みたいなものがありますよね。カースト制度みたいに。最下層に位置するのがやはりおたくですよね。その上にマニアがいる。マニアっていうのはおたくよりちょっとだけ社会性があってエンターテイメントに富んでる存在かな。その上がコレクターで頂点に立つのが仙人でしょう。この域に達した人からしてみると、おたくなんて、まだまだ修行僧のようなもんですよ。

おたくカースト制度

マニアックな人種を順位や数に基づいて段階に分けると、カースト制度のようなピラミッド型になる。仙人→コレクター→マニア→おたくである。おたくからマニアに昇格するには社会性が必要なのだ。



仙人：マニアックを突き詰めた人だけが到達できる、無我の境地。人に何と言われようが動じる気配がまったくない状態だ。もちろんコレクションは群を抜いてすごい!!

コレクター：世界を股にかけ、ある程度のリスクを負ってもマニアック癖を発揮する。社会的地位は高く敵が多いが、マニアのひとことでは片付けられない存在。

マニア：一般の生活を営みながらもマニアック方面に走る。エンターテイメントに目覚めている分、話はおもしろい。コレクターの域に達するには金も地位も足りない。

おたく：社会性に乏しく自己完結に終わっている。すべての人間にこの要素はあるが、その要素自体では存在できないことを認識していない。

PEOPLE

●みうらじゅん



彼自身、仏像マニアとして世間の注目を集めたことはあるが、おたくなどと後ろ指をさされたことはない。仙人の域に達していないのは、まだまだ自分の好きなものを語ってしまうからである、と分析している。マニアやコレクターのランクを知るには、写真の撮られかたで判断するのが一番だそうだ。

おたくの究極の目的はやっぱり自慢ですよね

すべての人はおたくの要素を持っていると思うんですよ。今のおたくのくくり方からすると面食いの人は顔面おたくになっちゃうし、ディスコ狂いの人はダンスおたくなんていってもよさそうなもんなんですけどねえ。でもそーゆー人はおたくと呼ばれないんですよね。

このへんを分析するとおたくって総称で呼ばれる人たちは、追っかけ型の思考なんですよね。本人がホントに好きでおたくになろうと思っても、本当に好きなら自分でやっちゃいますよね。音楽が好きなら自分でギター弾いちゃうとかマンガが好きなら描きますよね。でもおたくはやらない。追っかけ的にデータを集めてみたりしてしまうんですよ、おたくは。

マニアにしてもコレクターにしても仙人にしてもやっぱり基本は自慢だと思うんですよ。ほ～らこんなにスゴいんだぜ!! っていうカンジで。そのへんのところをおたくの人は忘れてるんじゃないですかねえ。コレクションを見せて人をびっくりさせるのがスジなのに、なんか妙なモンを集めて気持ち悪がられるところあるでしょ。そのほうが手っ取り早いんでしょうかねー。縛るよりスカトロっていうんですか。あざといですよね。

何かを好きになるのに理由はないじゃないですか。そのへんが違うんじゃないかなあ。たとえば『大脱走』のマックィーンってカッコいいですよね。しかたなくハマッちゃうじゃないんですか。ブルース・リーとか観て、思わずカラテの通信講座始めたり……なんて、恥ずかしいこともしちゃうんです。

特捜マニア最前線

その1〈コスチュームプレー〉

行動しないおたくはダメでしょう

ものを作りだす過程に楽しみは存在するのだ

──『WIZ』フェスティバルで3年連続コスプレ大賞をとってるんですよね。そもそもコスプレをやろうと思ったきっかけは何だったんですか?

ジェイソン井口(以下井口)　もちろん『WIZ』のゲーム自体が好きだったっていうこともありますけど……。まず物をつくるってことに興味があったんですよ。『WIZ』の世界を表現してみたいっていうか。ちょうど映画の製作とかアニメーションの企画なんかやってましたから。



──それがコスプレに結びつくもんなんですか?

井口　ただコスプレで大賞をとったことだけを取り上げられてるようですけど、そうではないんですよ。『WIZ』の世界を表現する方法はほかにもあるじゃないですか。映画を作ったり小説にしたりね。それらすべてをやってるわけですよ。たまたまコスプレで賞をもらっちゃっただけのことなんですよ。

──コスプレの衣装なんかは自分で作られたんですか?

井口　当然でしょう。もともとモノを作るのが好きで始めたことですから。1年目で優勝したとき、ある程度の到達レベルっていうんですか、そのへんが見えてたって感じがありましたね。だから2年目のとき3年目に出すものよりはちょっとランクを落としとこうか……なんてね。2年目の製作に取りかかったのも、フェスティバルが終わった次の日からなんですよ。まるまる1年かかって2作目を発表して。まるで甲子園を目指す高校球児みたいなノリですね。4年目はなくなっちゃいましたけど……。

やってやれないことはなにひとつないのです

──おたくという言葉についてどー思われますか?

井口　おたくの定義がはっきりしませんよね。私自身を指しておたくと呼ぶんなら、たぶんこんなおたくはほかには存在しないだろうし……。ごくごく一般的に語られてるおたくには私は当てはまらないんじゃないかと。

──それはどのへんがですか?

井口　まず、よくおたくって言われている人たちは、何も産み出さないですよね。これこれが好き、だからボクはお金を出して集めてます……みたいなカンジじゃないですか。自分の手で作ろうとしない。そしておたくを逃げ道に使ってる部分もあるでしょ!?　どーせボクはおたくだからって。これじゃあ一般の人に煙たがられるのも当たり前なんじゃないですか。

──本来の意味は、もう少しマシなものだったのが、どこで間違ったのか、悪い意味で使われるようになったってことですね。

井口　そうです。通常の人と同じように社会性のある生活を営んでいれば、おたくだなんて言われなくてすむんですよ。



ジェイソン 井口

アニメーション関係の仕事をしているらしいが本当のところは定かではない。謎の人物だ。



⬆教養は、一般人の常識をはるかに超えている、と思わせる部屋だ。



➡夢と希望の世界に観衆を引き込む瞬間がコスプレの醍醐味らしい。

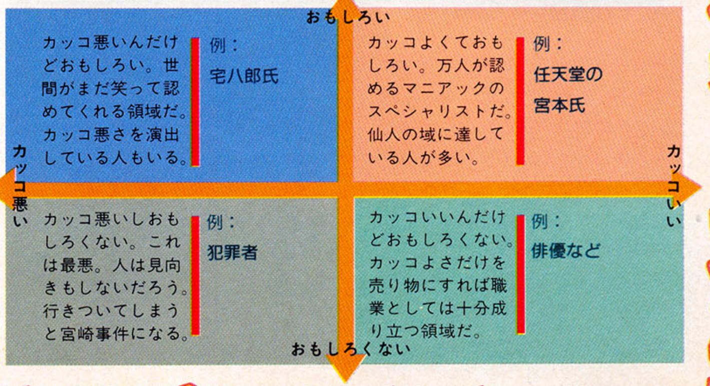
何かを好きになるのはカッコいいからである

任天堂の宮本さんが、「おもしろいのがゲームなんや」みたいに言うじゃないですか。行きついてる人は重い言葉をビシッと決めるんですよね。そのへんおたくはまだ修行僧で自己完結の世界だからたいしたもんじゃないですよね。やっぱり宮本さんの言葉じゃないけど、カッコいいかカッコ悪いかじゃないですか。あるいはおもしろいかおもしろくないか。好きになる理由を分類わけするならこの4つに尽きると思うんですよ。

この4つのパターンでマニア的な人をタイプ分けしてみると、カッコよくておもしろいのが任天堂の宮本さんみたいな人で、カッコ悪いけどもおもしろくて成功してるのが宅八郎。ま、このふたつは救いようがありますよね。でも、カッコいいけどおもしろくない、とかカッコ悪くておもしろくないっていうのは困りますよね。

あなたもマニア度をチェックしてみよう

マニアック的なものをあえて分類してみると4つのパターンに分けることができるのではないか。キミはどこに分類されるかな?





竹熊健太郎 歴史編

ボクらの時代のおたく的な活動をしている人には
世間では認められていないという
アウトサイダー意識みたいなものがありましたよね
いまの世代の人たちは
そのへんをど一考えてるんでしょうかねえ

おたくはニヒリズムから始まるのでは……

現在のおたくの原型は無共闘世代から始まる

今、おたくと呼ばれているものの実状はちょっと世代が違うんでよくわからない部分があるんですけど……。まえに新人類っていう言葉がありましたよね。あれはまあ、いってみれば正体はおたくでしたよね。んで、それよりももっと以前に、泉麻人さんが『無共闘世代』って本を出してるんですよ。あれがいちばん正確でしたね、言葉の定義としては。新人類だとなんだかわかんないけど無共闘世代だとわかるじゃないですか。

要するに全共闘後の世代ってことなんですよ。全共闘なんていってもファミ通の読者にはわかんないかもしれませんけどね。無共闘世代ってのは、言葉としては流行らなかったんだけど、ボクらの心情をよく言い当ててるなって感心したんですよ。小学校4年のときに万博があって、万博を境に時代が変わった、みたいなところがあるわけです。そのまえの年に安田講堂の陥落があったりして。とにかくボクらのちょっと上の世代は、学生運動で盛り上がってたんだけど、ボクらにはそーゆー背景がなかった。遅れてきたというか……。暴れる時期を逃した感じが強かったんですよね。

要するに、ボクらはお祭りのような時代の直後に生まれて、虚無感っていうか、心にポッカリ穴の開いた状態になったわけですよ、高校とか大学のころに。で、なにかにのめり込むかっていう問題が切実になってきた。すると、音楽かマンガしかなかったんですよね、これが。音楽はユーミンとかが流行ってて、その先にあるもの……本当の目的は、異性だったりするでしょ。バンドやってモテたとか。まあ、ボクはそっち方面が不器用な人だったってのもあるし、へそまがり的な部分もあって、マンガの道へ入っていったんですね。

あのころはまだマンガやアニメがおとなたちに認知されていない時代だったから、一種のうしろめたさみたいなものがありましたよ。うしろめたさを感じつつも、好きな物にのめり込んでいく。これがおたくの原型だと思うんですよね。

⬇アニメブームの火つけ役となった記念すべき雑誌、それがＯＵＴなのだ。



おたくは貴族である！な～んて思ったりして

おたくっていうのは一種の貴族階級なんじゃないかって考えたことがあるんですよ。どーゆーことかっていうと、マニアックなことやコレクションっていうのは、その昔は貴族の楽しみだったんですよね。だから大英博物館とかルーブル美術館などはおたく的な情熱の結晶でしょ。国家的な規模でおたくをやったって言えるよね。

だいたいあの時代、ヨーロッパの王様とか貴族とかの有名どころは、博物館や美術館のひとつやふたつは作ってるもんですよ。もうものすごいコレクションとか集めてるんだけど。そーゆーのってお金がかかるじゃないですか。あと社会生活のある部分を犠牲にしないとできないことですよね。逆にそーゆーことができる貴族だからこそ、コレクターに成り得たと言えるんじゃないかなあ。

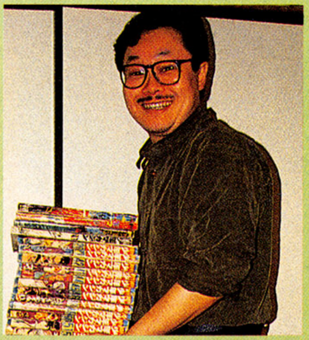
そう考えると、なんでいまの日本でおたくが取り上げられるようになったかっていうのが、説明がつく気がするんですよね。戦前にも、いるにはいたらしいんだけど。ま、金持ちの坊っちゃんとかがやってたわけで。いわゆる好事家と呼ばれてた人たちですね。コレクターとかマニアとか呼ばれるようになったのは戦後からでしょ。やっぱり、それなりの経済的な背景があって、初めておたくが成立するわけですよ。日本がそれだけ豊かになったってことかもしれない。

だから本格的にオタッキーなマニアとかコレクターが生まれたのは、ボクなんかが子どものころなんじゃないですか。一見フツーに見える人が、じつはすごいコレクションを持ってたりするのって、昔では考えられないことでしたよね。やっぱり貧乏なときには、おたくなんてできませんよ。

P E O P L E

●竹熊健太郎

'60年代後半から'70年代前半の少年マガジンを集めたのは、単純にあのころのマンガ雑誌が好きだから。あらゆるジャンルの情報が載ってて、総合誌的な部分が好きだったから、マンガとは違う編集者的な方向に行っちゃったんですけどね。まあ、今に至るというか、その原型があるって感じですか。



特捜マニア最前線

ゲームマニアはゲームおたくなのか？

その2〈究極のゲームマニア〉

超マニアックなクイズ!! マニアは見のがせない



⬆決勝に進出できるのは、予選のペーパーテストの点数の上位5名だけ。

フジテレビ系で毎週火曜日の深夜に放送中の、『カルトQ』というのを知っているかな？　スキー、競馬、ブランドなどさまざまなジャンルをテーマにした、超マニアックな問題が出題されるクイズ番組だ。

これまでのクイズ番組では、さまざまなジャンルから、常識的な問題が出題されてきた。だけど『カルトQ』で出される問題は、はらたいらでも絶対わからないような難問、奇問ばかりだ。たとえば、競馬をテーマにしたときには、「オグリキャップの出馬したレースの着順をすべて言え」なんて問題が出されたりした。解答者もなんてことなく、こういう難問に答えてしまう。出場者も当然、そのジャンルの知識なら自分の右に出るヤツはいないという、自信がある人ばかりなのだ。

⬇答えは全部わかってたのに、早押しが追いつかず、3位という結果に……。予選は満点だったのにぃ！



アーケードマニアックス女性バージョンの存在

この番組の出場者たちの解答ぶりは、いわゆるその道のおたくっぽい。取り上げているジャンルに興味がない人からは、「そんなことまで知っていて、どーすんの？」と思われるだろう。反対に、取り上げられているのが、自分の興味のあるジャンルだったらどうだろう……。

唐突だがここでひとりの女性を紹介しよう。櫛田理子さん22歳。ファミ通の兄貴分でもあるパソコン誌、ログインでビデオゲームを紹介するページを担当している。そのほかにも、いろいろなゲーム雑誌でライターとして活躍中だ。櫛田さんは、『カルトQ』のコンピューターゲーム大会に出場した、自他ともに認めるゲームフリークだ。この大会では、惜しくも優勝を逃したものの、予選の筆記テストでは、120人中トップの成績（なんと100点満点!!）をとっている。

物心がついたときには、すでにジョイスティックを握っていた(?)というほど、ゲームが好きな櫛田さんは、世に出ているアーケードゲームはほぼ、プレーしているそうだ。ゲームの知識だけではなく、腕のほうもかなりのもので、アーケード版の『スペースハリアー』も軽くクリアーしてしまう強者。まさにゲーム業界の女王様、ファミ通のヌル女王とは雲泥の差である。少しは見習ってほしいものだ。

おたくってことを自慢できる時代がきた？

キミは、ここで紹介された櫛田さんにどんな印象を持っただろうか？「女の子なのに、スゲェ」とか「好きな分野で仕事ができてうらやましい」と感じた人



櫛田理子

くしだナム子やナムハルト・ベルガーなど、100の名前を持つライター。特技はRPGの超早解き。

は少なくないはずだ。

ファミ通を読んでくれている読者は、少なくともゲームが好きなはずだ。『カルトQ』で出題された、「『ドラクエ』のキャラクターデザインを担当している人は？」という問題の答えがわかる人を、とくにゲームおたくと思う人はいないだろう。ゲームが好きな人から見れば常識的なことも、そうでない人から見れば、おたく的知識になってしまうのかもしれない。

特定のものごとについて、膨大な知識や情報を持っている人はおたくだろうか？　なにかのおたくだってことは、いまや自慢していい要素なのか……。『カルトQ』は、そんなことを考えさせられるクイズ番組だ。

しょうもないものに凝る だからいいんじゃない

だからボクらの世代のおたくって呼ばれる連中は、まえに言った「おたくのうしろめたさ」を自分でわかってるから、社会からはあんまり逸脱しないんですよ。そのへんが最近の人たちはどうなのかなっていう……。現在おたくの最前線にいる人と深い交流があるわけじゃないですから、よくわかんないんですけどね。

ボクらの背景には、なんかニヒリズムみたいなものがあったよね。マンガとかアニメとかにのめり込む自分自身が、すごくしょうもないっていうのがあるわけですよ。それはそれですごく楽しいんだけど……。心の片隅では、これは世間的にみるとすごくしょうもないことだっていうのがわかってる。でも、それをあえてやるってところに快感があったんですよ。逆に、まじめな政治的なことをやるっていうのはダサかった時代ですからね。かといって、おしゃれ方面っていうのもなんかねえ。イメージが違うっていうか。ニセモノなんじゃねーかと思ってましたし……。

オタッキーな行動っていうのは、自分たちなりのひとつの自己表現ではあったんですよ。だからそのあと、モロおたく世代の、なんのわだかまりもなくそーゆーものにのめり込む人とは、ちょっと違うなと。最近はそういう人なんかもけっこういるじゃないですか。あのへんの人種が信じられない部分ってありますね。わだかまりがあるからいいんじゃないかっていうカンジなんですけどね、こっちとしては。ボクがもう古い人間なのかもしれませんけどねえ。

⬇『あしたのジョー』と『巨人の星』が同時に連載されていたころの少年マガジン。





桜玉吉まとめ編

僕は評論家じゃなくてマンガ家ですから
おたくについてなんか話してって言われても
困ってしまいますが……でもみんなもウスウス
おたくって言葉に意味がなくなってるって
気付いてるでしょ？ 「だからなんなの？」って

人間、みんな好きなことをしてもいいはずですよね。

僕のおたくが長続きしないワケ

僕の場合、一度凝り出すとある程度満足するまで凝り続けるんですよ。これは小さなころから全然変わらないクセですね。

ちょっと前、編集の人なんかに「返り咲きおたく」とか言われたりしたことがありますけど……。それはどういうことかというと、僕は十代の終わりころから二十代初めくらいまで、室内でする趣味のすべてをほうり出して、街で遊びまくってた時期があるんです。で、そのあとでまたインドアな趣味に凝ったりした。そのことを称して、「返り咲きおたく」なんだそうで。確かに、ディスコに毎晩通う人や、酒を飲んでバカ騒ぎする人物像ってのは、世間で言われるいわゆる〝おたく〟とははるかにかけ離れたイメージですよね。

でも僕にとっては、エアガンや怪獣のキットを集めることも、夜の街で遊びまわることも、どちらも夢中になれることという点で、同じようなものなんですよ。そこには明確な境界線なんてない。踊りに行く僕も僕ですし、ガレージキットを買ってる僕もまぎれもなく僕なんです。

なにかに凝り始めるときって、独特の感覚があるでしょ。その世界に頭を突っ込んだ当初は全然意味のわからなかった専門用語なんかが、情報を収集しているうちに、だんだんと理解できるようになってくる。これは楽しいですよね。知識欲と情報収集能力がどんどん高まり合って、新しい世界が見えてきたときなんかは、もうヨロコビの極みですよね。

いわゆるおたくの人っていうのは、そのヨロコビを追いかけて追いかけて、ますます活動を激しくしていくんでしょうね。だけど、僕の場合は、ひとつのことをだいたい知りつくしちゃって世界観がだいたいつかめたら、じゃあつぎはレパートリーを増やそうかな……と。興味の対象が、自然と別のものへと移っていくわけです。



⬇玉吉先生自慢の怪獣コレクションたち。ちなみに例の震度5の地震のときは、こいつらが全部落ちてきたそうだ。

〝こだわる〟ってどーゆーことなのか

じゃあ、オマエはとことんひとつのことにこだわってる人をバカにするのかっていうと、決してそうじゃない。ひとつのことに執着して、そのことに関する情報を集めまくってくと、自然にまわりから浮いてきますよね。そういう人が、自分と同レベルの知識を持った人に会うとどうなるか。ぼくなんかはそこで、「お先へどうぞ」と道を譲っちゃうんですけど、そこで負けん気というか、敵対心みたいなものを持てる人だけが、つぎの深みへとはまっていくのではないか……と。〝凝る〟という道には、そんな空手道場みたいなノリがある気がしますね。ぼくは根性ないから……というか、人を押し退けてまで〝凝る〟気は毛頭ないですから。所詮遊びですしね。その結果、こだわりきれないのかもしれませんね。どこかで醒めちゃってる。

ただ、いわゆるおたくって言われてる人のなかには、行動が先行しちゃって、目的が見えなくなってる人も多いですよね。たとえば、映画を観たいからビデオを集め始めたはずなのに、いつのまにか集めることが目的になって、手に入れた映画は全然観なくなってるといった……ね。〝映画おたく〟ではなくて、〝収集おたく〟ですよね。

⬇最近はまってるのは熱帯魚ちゃん。でも、金魚だって好きなんだよね。



P E O P L E

●桜玉吉



読者のみんなになにをいまさら紹介すべきだというのであろーか。ご存じ、桜玉吉である。少年のころから、怪獣、自転車、無線、ウェイトトレーニング、熱帯魚、エアガン、ガロ、カニ、ファミコン、ボウリング、釣りなどなど、編集部が知ってるだけでも数え切れないほどのものに没頭した過去アリ。

特捜マニア最前線

その3〈バーコードバトラー〉

昔からなにか集めるという行為には、流行があった。切手やコインなど価値のあるものから、牛乳のフタとかお酒のフタなど、無意味なものを集めるのが流行ったこともあるのだ。いま、集めるのが流行っているものといえば、バーコードだろう。一見、集めても無意味なものに思えるけど、このバーコードを集めることに意味を持たせてしまったおもちゃがあるのだ。

スーパーやコンビニなどで売っているあらゆる商品には、バーコードが必ずついている。それぞれの商品についたバーコードには、生産された国、メーカー、商品の種類などの情報がインプットされている。これらの情報を、生命力、攻撃力、防御力などに置きかえて、バトルゲームにしてしまったのが、エポック社のバーコードバトラーだ。

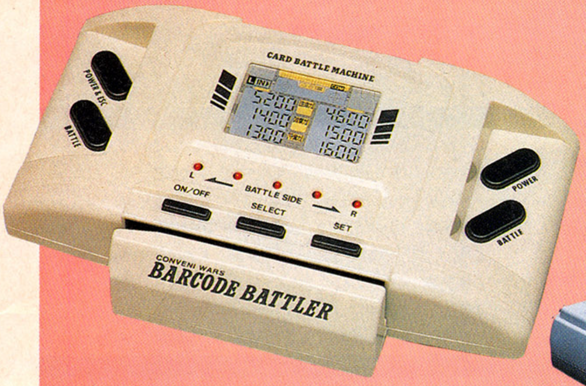
バーコードバトラーの遊びかたは、大きくわけて2種類ある。ひとつは本体に付属されたカードを使い、敵（のカード）と戦っていくひとりプレーのモード。このモードは、主人公のカードが成長していくし、敵カードもプレーヤーの成長レベルに合わせたカードがいくつか用意されている。コンティニューも可能で、RPG的な要素が強い。

いまバーコードコレクターが新しい



で、もうひとつが、いろんな商品についているバーコードを使って、ふたりで対戦するモードだ。対戦に使うバーコードは、自分が見つけてきたオリジナルのもの。だから、自分のバーコードがどのくらい強いのか、対戦してみるまでわからない。だから、より強いバーコードを求めて、日夜コンビニを徘徊しているというユーザーも多いそうだ。

自分の持っているものに優劣をつけられるうえに、ものを集めることに意味を持たせたいという心理まで満足させてくれたバーコードバトラーは、現代ならではの遊びだと言えるよね。



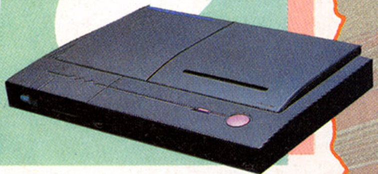
⬆'91年3月発売、6800円。バーコードには、生命、攻撃、防御力以外に、画面には表示されない隠されたパラメーターもある。

誌上バーコード対決（ゲームハード編）

各ハードのパラメーターは下のとおり。生命力ではメガCDがダントツだが、実際に対戦した場合、防御力が低いので、HPが100しかないスーパーファミコンにさえ、一撃で倒される。先手をとらなきゃダメ。







生命力	100
攻撃力	1100
防御力	400

生命力	500
攻撃力	1700
防御力	600

生命力	2900
攻撃力	1100
防御力	100

“おたく”ってのはもう死語なカンジ!?

おたくって言葉が意味がないものになってますよね。おたくっていうと、「なにかに凝ってる人」みたいなイメージが一般的なところだと思うんですけど、それではあまりにも曖昧でしょ。

よく「社長のコレクション」みたいな記事を見ますよね。そこには「さすがお金持ち」みたいなやっかみも一緒にありますけど、世間はああいうお金持ちや社会的地位がある人の趣味を、道楽として認めていますよね。あんまりおたく呼ばわりはされてないでしょ？　たとえばマイケル・ジャクソンだって一種のおたくですよね。一種どころか、世界でも有数……かもしれない。フツーの人が買わないものを買っちゃいますし。彼のことを、ディズニーおたくとかビートルズおたくとか、整形手術おたくとか……。ま、なんとでも呼べますけど、人はそれを彼の道楽として認めてしまう。

でも、それはお金持ちだろうが、どんな大物だろうが、そしてどんなに平凡な人であろうが一緒のことのはずですよね。基本的人権ってやつは一緒のはずですから。本来当たり前のことです。どんな趣味を持とうが、なにに執着しようが、みんな好きなことをするべきです。どんなことをしたって、他人に迷惑をかけなきゃかまわないと思う。表現の自由とかは、憲法でも保障してますし。

なーんて人道的なことまで考え始めちゃうと、“おたく”ってことばは、単なる弱い者いじめに便利な失礼な言葉って気がします。

⬇これだけでっかいゴジラの首は、そうそう手に入らない。……好きなんですね。



Pick Up
Shopping Information

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	いけいけ熱血ホッケー部すべってころんで大乱闘	6200円	4210円
	ファミスタ'92	5000円	3395円
	ロックマン4～新たなる野望～	7800円	5300円
	ベスト競馬・ダービースタリオン	6800円	4620円
	ヨッシーのたまご	4900円[込]	3326円[込]
	テクモスーパーボウル	7980円	5420円
	がんばれゴエモン外伝2　天下の財宝	6980円	4735円
	SDガンダムガチャポン戦士4ニュータイプストーリー	8500円	4830円
	ファミコンジャンプII　最強の七人	8500円	5775円
	テトリス2+Bombliss	6500円	4415円
	ドンドコドン2	5900円	4005円
	ギミック!	6200円	4210円
	F1サーカス	6600円	4480円
	ソロモンの鍵2-クールミン島救出作戦-	6200円	4210円
	第2次スーパーロボット大戦	8200円	5570円
スーパーファミコン	ロマンシング　サ・ガ	9500円	7370円
	ドラゴンボールZ超サイヤ伝説	9500円	7375円
	ゼルダの伝説-神々のトライフォース-	8000円[込]	6210円[込]
	スーパーファイヤープロレスリング	8500円	6600円
	スーパーフォーメーションサッカー	7700円	5725円
	バトルコマンダー	9800円	6310円
	スーパー信長の野望・武将風雲録	11800円	7735円
	ソウルブレイダー	8800円	4750円
	ファイナルファンタジーIV	8800円	6630円
	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語　大いなる遺産	9500円	7375円
	高橋名人の大冒険島	8500円	5825円
	プロフットボール	7900円	5630円
	スーパーマリオワールド	8000円[込]	5798円[込]
	シムアース	9800円	4750円
	超魔界村	8500円	5340円
PCエンジン	スーパー桃太郎電鉄II	6800円	4620円
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	6800円	4620円
	グラディウス	6000円	4075円
	マイトアンドマジック	7200円	4880円
	斬　陽炎の時代	7500円	4890円
	忍者龍剣伝	6500円	4115円
	ミズバク大冒険	7200円	4890円
	NHK大河ドラマ太平記	6500円	4415円
	サイバードッジ	6800円	4620円
	ドラゴンセイバー	6800円	4620円

	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	港のトレイジア	8900円	6045円
	SDヴァリス	6800円	4620円
	天下布武-英雄たちの咆哮-	7800円	5290円
	ジョーモンタナII・スポーツトーク・フットボール	7000円	4620円
	信長の野望・武将風雲録	11800円	7745円
	三國志II	14800円	9685円
	F1サーカスMD	7500円	5095円
	乱世の覇者	9800円	6660円
ゲームボーイ	WWFスーパースターズ	3900円[込]	2647円[込]
	トラックミート　めざせ!バルセロナ	3800円	2660円
	メトロイドII	3500円[込]	2369円[込]
	時空の覇者Sa・Ga3[完結編]	4900円[込]	3326円[込]
	雀卓ボーイ	3500円[込]	2369円[込]
	ロックマンワールド2	3500円[込]	2369円[込]
	がんばれゴエモン～さらわれたエビス丸	3800円[込]	2580円[込]
	ヘラクレスの栄光　動き出した神々	4800円[込]	3259円[込]
ゲームギア	ファンタシースターアドベンチャー	3500円	2370円
	ポケット雀荘	3500円	2370円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3800円	2580円
	アックスバトラー	3800円	2580円
	アーリエル	4500円	3055円

ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	20600円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8394円[込]
ファミコン本体	14800円	8980円
ツインファミコン本体	32000円	21300円
メガドライブ本体	21000円	11000円
メガCD	49800円	38600円
ゲームギア本体	19800円	12600円
ゲームギア用テレビチューナー	12800円	9900円
PCエンジンDUO	59800円	39800円
PCエンジンCG II本体	19800円	14250円
PCエンジン　スーパーCD-ROM本体	47800円	32400円
PCエンジンCD-ROMシステム	57300円	19700円
PCエンジンGT本体	44800円	28900円
スーパーシステムカード	9800円	7600円
ゲームセレクタ	9500円	7375円
アスキーパッド	2980円	2310円
スーパージョイカード	2480円	1920円
ハイパーボーイ	5800円	4500円

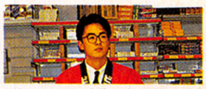
※最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。

今週の調査協力店 ビックカメラ

今週のお買い得情報

今週のおすすめソフトはPCエンジンの『ファイナルソルジャー』です。ハドソンキャラバンにも登場したシューティングゲームが、当店ではただいま1745円とたいへんお買いもとめやすくなっています。





ビックカメラ池袋AV館　小峰さん

ファイナルソルジャー
PCエンジン
＜ハドソン＞　1745円

そのほかの超お買い得ソフト

- ○クラックダウン　(メガドライブ)……950円
- ○モンスターレア　(メガドライブ)……950円
- ○ポップブレイカー　(ゲームギア)……980円
- ○株式道場　(ファミコン)……980円
- ○ジンギスカン　(ファミコン)……1880円
- ○天地を喰らう2　(ファミコン)……2980円
- ○ファイナルファンタジーIII　(ファミコン)……2890円
- ○ディメンションフォース　(スーパーファミコン)……4000円
- ○スーパーチャイニーズワールド　(スーパーファミコン)……4750円
- ○レミングス　(スーパーファミコン)……4750円
- ○反省ザルジローくんの大冒険　(スーパーファミコン)……4750円
- ○ヴァリスIV　(PCエンジン)……2815円
- ○イースIII　ワンダラーズフロムイース　(PCエンジン)……1920円
- ○コブラII　伝説の男　(PCエンジン)……1980円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
	ファミコン
3月27日	○川のぬし釣り　6300円　＜パック・イン・ビデオ＞
3月中旬	○ファミリーサーキット'91　7800円　＜ナムコ＞
3月中旬	○ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング　5800円　＜ナムコ＞
3月下旬	○ベスト競馬・ダービースタリオン　6800円　＜アスキー＞
3月	○少年アシベ ネパール大冒険の巻　6980円　＜タカラ＞
4月上旬	○ロックマン2　Dr.ワイリーの謎　5800円　＜カプコン＞
4月上旬	○ロックマン3　Dr.ワイリーの最後!?　6500円　＜カプコン＞
4月上旬	○ロックマン4～新たなる野望～　7800円　＜カプコン＞
	スーパーファミコン
2月28日	○ロマンシング　サ・ガ　9500円　＜スクウェア＞
2月29日	○バトルドッジボール　9600円　＜バンプレスト＞
3月6日	○ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻　8800円　＜エポック社＞
3月10日	○ファイナルファイト　8500円　＜カプコン＞
3月11日	○超魔界村　8500円　＜カプコン＞
4月3日	○スーパーウルトラベースボール　8800円　＜カルチャーブレーン＞
4月3日	○スーパーチャイニーズワールド　8800円　＜カルチャーブレーン＞
4月7日	○スーパーフォーメーションサッカー　7700円　＜ヒューマン＞
4月上旬	○超魔界村　8500円　＜カプコン＞
4月	○ウルトラマン　7800円　＜バンダイ＞
4月	○SDガンダム外伝ナイトガンダム物語　大いなる遺産　9500円　＜エンジェル＞
	PCエンジン
3月27日	○ゼロヨンチャンプ　6900円　＜メディアリング＞
3月27日	○ファイヤープロレスリング2ndBOUT　6900円　＜ヒューマン＞
	ゲームボーイ
3月6日	○ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦　3400円[込]＜タカラ＞
3月6日	○ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド　3800円[込]　＜タカラ＞
3月	○少年アシベ 遊園地パニック　3800円[込]　＜タカラ＞
4月上旬	○ロックマンワールド　3500円[込]　＜カプコン＞
4月上旬	○ロックマンワールド2　3500円[込]　＜カプコン＞
4月	○まじかる☆タルるートくん　3500円[込]　＜バンダイ＞

★2月20日調べ



新着ゲーム通信

SF スーパーファミコン 大戦略エキスパート

シミュレーション
バックアップカートリッジ
アスキー　9月発売予定　9800円(予価)　8メガ

パソコン版で大人気の『大戦略』が、スーパーファミコン版として装いもあらたに登場するのだ。

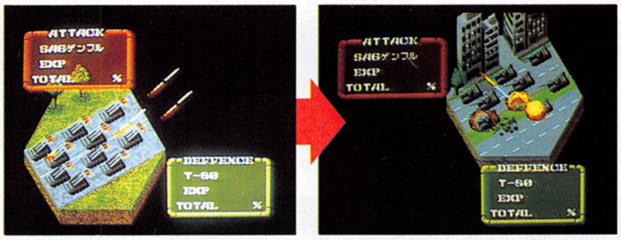
舞台となるのは現代。マップのうえで、プレーヤーはレッド、ブルー、グリーン、イエローの4つの国からひとつを選び、他のプレーヤーやコンピューターを相手に戦うのだ。目的は敵国の首都占領、もしくは敵のユニットをすべて破壊することだ。人間のプレーヤーはひとりから4人まで参加できるぞ。逆に人間がまったく手を出さず、コンピューターどうしの戦いを見ていることも可能だ。

一方、ユニットとして使用される各種現代兵器は10数カ国から精選。英米独仏から日本のものまで、迫力のアニメーションで描かれている。あのパトリオットやスカッドミサイルなど、話題の兵器も活躍しちゃうのだ。

また、自分の部隊を成長させながら戦う、キャンペーンモードも2種類用意されている。

まったくの新『大戦略』なのだ。

現代戦のきびしさしっていますか?



➡対地ミサイルで猛攻撃だ。
⬅戦車でも無事じゃないぞ。



➡各種のコマンドは的確に下だせ。将棋じゃないんだからマッタはないもんね。リセットはあるけど。



➡レッド軍とブルー軍の激突だ。下の囲みはフランスの戦闘機のものだな。

戦闘マシンの咆哮!



➡武器は現実のもの。なまなましい世界の現実。



M1エイブラムス

⬅アメリカ陸軍の花形戦車。現役バリバリで湾岸戦争でも目ざましい働きを見せていた。



➡アメリカ海軍で使われている空母艦載機。非常に高性能なため、他の国でも高評価だ。

F14トムキャット

SF スピンディジーワールド

アクション
カートリッジ
スーパーファミコン　アスキー　7月発売　8800円(予価)　8メガ

パソコン版で大ヒットしたアクションゲームだ。プレーヤーはジェラルドという宇宙船を操作して、スピンディジーと呼ばれる不思議な世界を探険するのだ。迷路やワープゾーンを通ってワールドを攻略しよう。敵キャラに触れるとエネルギーを吸い取られちゃうぞ。

不思議感覚なアクションだ

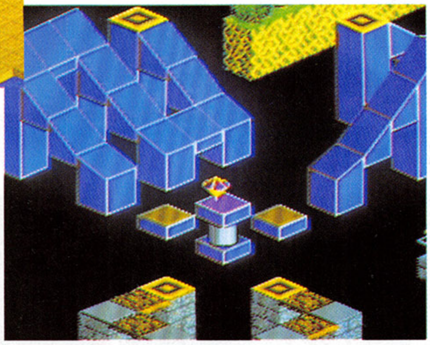
キミは宇宙船



⬆この宇宙船の名前はジェラルドっていうんだよ～ん。



➡全米で大ヒットした新感覚のゲーム。



⬆キレイな3Dの画面。抜群の操作性がたまらん。

　※画面は開発中のものです。

SF スーパーダンクショット

スポーツ
カートリッジ
スーパーファミコン　HAL研究所　6月下旬発売　8600円(予価)　8メガ

大迫力のバスケットボールゲーム。ボールを持つ人の視点を中心に360度スクロールするので、実戦に近い感覚で試合ができるぞ。実際の人間の動きから取り込んだグラフィックも気分を盛り上げてくれるのだ。モードは全部で3つあり、友だちとの対戦プレーも可能。

キャラクターの動きがグッド!!











⬆⬅グイングインと回って、本当にバスケやってるような感覚。

⬆➡アメリカのプロチームをモデルにした全28チームが活躍。



みんなで楽しめ!

　※画面は開発中のものです

SF アダムスファミリー

アクション
カートリッジ
スーパーファミコン　アルトロン　6月下旬発売　価格未定　容量未定

アルトロンからスーパーファミコンで登場する『アダムスファミリー』の紹介だ。このゲームはアメリカで人気を博したテレビドラマが原作のアクションゲーム。プレーヤーは、アダムスという名前のおじさんを操作して、悪者に捕らわれている家族を救出しよう。

家族のために働くおじさん



⬅見てみて。こんな奇妙な館のなかも冒険するのだ。がんばれ、おじさん。



➡ステージのなかにはいろんな仕掛けがいっぱい。アイテムもたくさんだ。



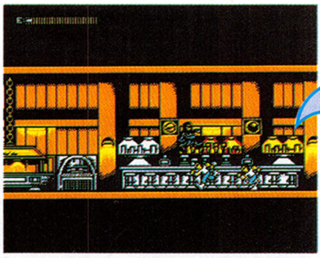
いろんな仕掛けがいっぱいあるのだ

　※画面は開発中のものです。

FC ターミネーター2

アクション
カートリッジ
ファミコン　パック・イン・ビデオ　6月発売　6500円　2メガ

大ヒットした『ターミネーター2』が、アクションゲームになって登場。登場人物やストーリーは映画とまったく同じ。シュワルツェネッガーになったつもりで、全5ステージを戦い抜け。基本的な攻撃方法はパンチとキック。アイテムを拾えばライフル銃が撃てるぞ。

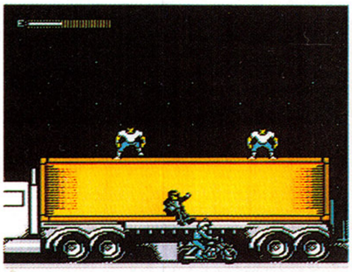


⬆映画に出てきた場面が、そのままそっくりゲームになっちゃったのだ。

シュワちゃん操りとってもいい気分



デモシーンも超ビュリホ!



⬆最初のステージでは素手で戦うのだ。

　※画面は開発中のものです

FC ファミコン ミッキーマウスⅢ 夢ふうせん

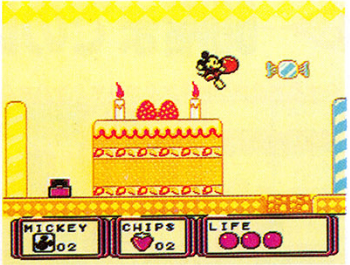
アクション / カートリッジ

ケムコ　7月発売予定　価格未定　2メガ

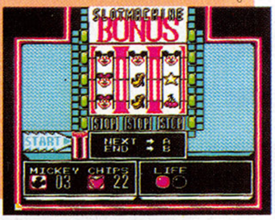
みんなの人気者、ミッキーマウスが主人公のアクションゲームなのだ。冒険するのは夢のなかの世界。お菓子の国や水のなかなど、全5ステージがあるぞ。持っている風船をふくらませれば、お邪魔キャラにぶつけたり、踏みつけて高くジャンプしたりできるのだ。



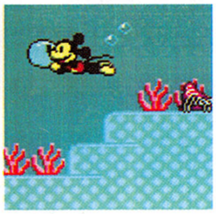
➡とってもかわいいデモシーンでストーリーの説明だ。



⬆これはお菓子の国。風船を投げたり蹴ったりして、この世界にも平和を取り戻そう。



➡こんなサブゲームも用意されちゃってるのだ。





夢のなかの世界で冒険するミッキー

FC ファミコン レッドアリーマーⅡ

アクション / バックアップカートリッジ

カプコン　発売日未定　価格未定　2メガ

本来なら悪役のはずのレッドアリーマーを主人公にしたアクションゲームが、ついにファミコン版でも登場だ。基本的な操作方法は、前作のゲームボーイ版と同じ。レッドアリーマーは、空中で停止したり壁面にはりつくことができる特殊能力を使うことができるのだ。



⬆グラフィックが『魔界村』に似てるね。

こいつが主人公!?







⬅会話のシーンもある。

FC ファミコン CAPCOM バルセロナ'92

スポーツ / バックアップカートリッジ

カプコン　発売日未定　2メガ

国際スポーツ大会が、お手軽に楽しめるお得なゲームなのだ。100メートル走や槍投げ、幅跳びなど全部で18種目もの競技で金メダルを競い合おう。モードはトーナメント、トレーニング、トータルレコードの3つ。最大8人まで同時にプレーできるのがスゴイのだ。

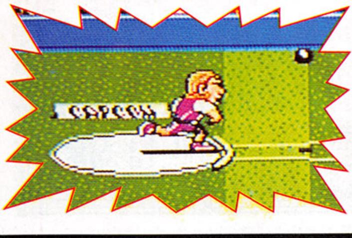


➡友だちと競い合えるぞ。



➡キミの得意な競技もあるかな。

あなたもスポーツ大会に挑戦だ





⬅8人でプレーできるので、パーティーなどで使えるね。

PC PCエンジン ブランダーズ

RPG / スーパーCD-ROM²

アイ・ジー・エス　発売日未定　価格未定

この『ブランダーズ』は、近未来が舞台のサイバーパンクなRPG。プレーのしかたによって、25種類以上のシナリオを楽しむことが可能だ。登場するキャラクターは全部で7人。シナリオにより4人が自動的に選択される。ハデハデの戦闘シーンも魅力のひとつなのだ。



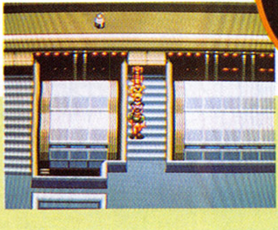
➡キミのプレーのしかたでストーリーの展開が変わる。

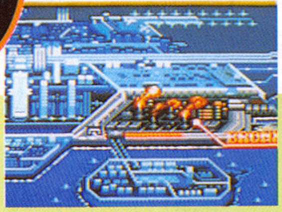


サイバーな



RPGです





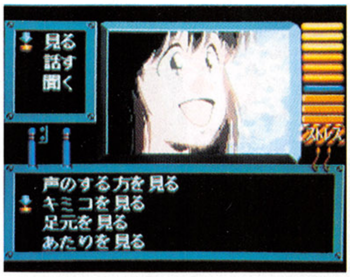
⬅キャラの性格は、ひとりひとり違う。誰でプレーする？

PC PCエンジン トップをねらえ! GUNBUSTER VOL.1

アドベンチャー　スーパーCD・ROM²

リバーヒルソフト　発売日未定　価格未定

人気のオリジナルビデオアニメ、『トップをねらえ！』が、スーパーCD・ROMで登場だ。グラフィック、サウンドともに、アニメに負けず劣らずの迫力のできばえだぞ。キャラクターデザインは、おなじみ美樹本晴彦。パイロットを目指す女の子が繰り広げる物語なのだ。

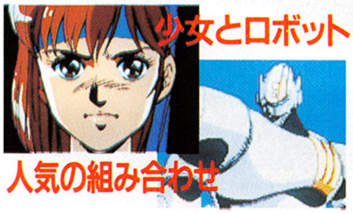


⬆元気な女の子が暴れてくれるのが爽快なカンジ。ゲーム展開はアドベンチャー風。

宇宙パイロットを目指す女の子が主人公の物語よ



⬆ロボットと女の子っていう組み合わせに、ゲームを解く鍵がありそうだけど？





　※画面は開発中のものです。

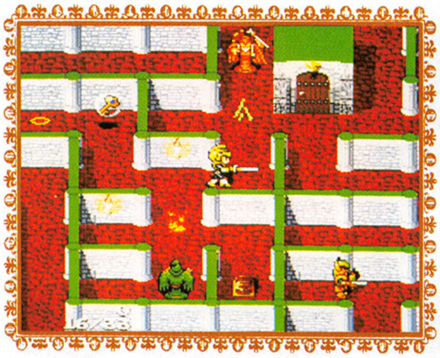
PC PCエンジン ドルアーガの塔

アクション　Huカード

ナムコ　発売日未定　価格未定　4メガ

アーケード、ファミコンで人気を呼んだ名作がPCエンジンにも登場するのだ。60階建ての塔の頂上に幽閉された恋人を助けるのが目的。各フロアごとにある宝と、扉を開けるための鍵を入手し、つぎのフロアへ進むのだ。謎がいっそう複雑になっているぞ。

60階までのぼれのぼれ！



⬆マップもリニューアルされているぞ。シンプルなゲームだからこそ、いまだにファンが多いのだ。



⬆ゲームの目的は、きれいなデモ画面で教えてくれる。



⬆コイツが主人公の少年だ。

宝を取るにはアタマを使え

　※画面は開発中のものです。

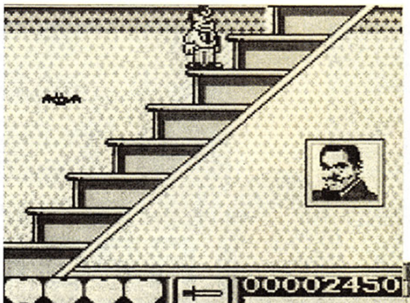
GB ゲームボーイ アダムスファミリー

アクション　カートリッジ

アルトロン　6月発売予定　価格未定　容量未定

スーパーファミコンと並んで、ゲームボーイでも発売される『アダムスファミリー』。ゲームボーイ版の特徴は、主人公がはじめから武器を持っていること。幽霊やコウモリなどのモンスターをナイフで倒しながら進む。ハートを取ると体力が回復できるのだ。

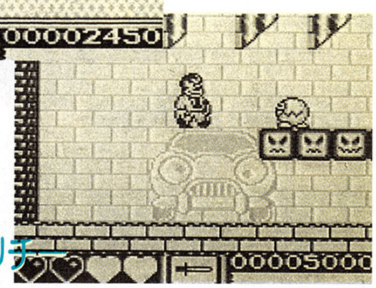
アダムスおやじが大奮闘





⬆まんなかの笑ってるブロックは、乗ったとたんに崩れてしまうのだ。

⬆ナイフなどの武器を敵に投げつけてやっつける。上下左右から出現する敵を倒せー！
➡上に見える針みたいのに当たるとダメージをくらう。下にある針に当たった場合は、有無を言わさず即死となる。



チョビヒゲがプリチー

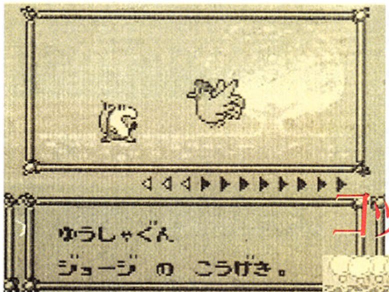
　※画面は開発中のものです。

GB ゲームボーイ リトルマスター2～雷光の騎士～

シミュレーションRPG　バックアップカートリッジ

徳間コミュニケーションズ　3月27日発売　4800円　2メガ

『ライクバーンの伝説』に続くシリーズ第2弾。勇者リイムが魔物軍と戦い、王国を狙う敵を倒すゲームなのだ。前作には登場しなかった僧侶が、体力回復役として活躍してくれるぞ。敵のモンスターもかわいい連中ばかり。戦闘画面のアニメーションも魅力なのだ。

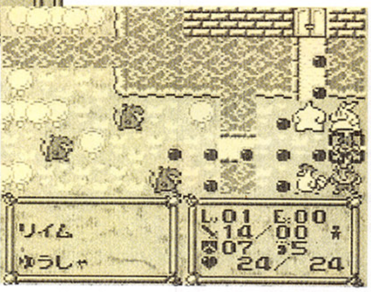




⬅この国の国王と姫。うーん、姫もかわいい。

コッコさんも大活躍

⬆➡敵も味方もかわいーでしょ。マップ画面では、移動できる距離が点で表示され、移動後に攻撃なり待機なりを選択。





⬆モンスターの種類もぐんと増えた。

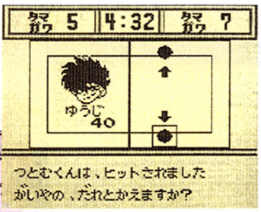
　※画面は開発中のものです。

GB ゲームボーイ 炎の闘球児 ドッジ弾平

スポーツシミュレーション カートリッジ
ハドソン 4月24日発売 4500円[込] 2メガ

ドッジボール人気を巻き起こした、同名コミックのゲーム化だ。だれにパスするかなどをアクション画面で決定すると、パスやシュートなどの場面が迫力のアニメーションで表現される。まさに、マンガを読みながらゲームに参加する感覚で楽しめちゃうのだ。

マンガの人気キャラがたっくさん登場するぞ

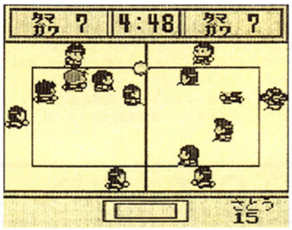


⬆ヒットされたら外野と交替。

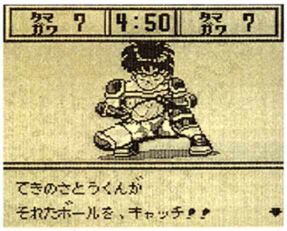




ボールをぶつけろ



➡この画面がアクション画面。パスする選手などを選ぶのだ。



⬅ボールはAボタンを押すとキャッチすることができるぞ。

GG ゲームギア 超プロ野球'92

スポーツ カートリッジ
セガ 4月24日発売 3500円(予価) 1メガ

選手、チーム名がすべて実名で登場するプロ野球ゲーム。モードはひとりプレーと対戦プレーのふたつだ。いずれも12球団のなかからチームを選び、投手を決定して試合開始となる。1試合のイニング数は、3、5、7、9の4とおりのなかから選ぶことができるぞ。

宿命の対決が自由に見れる

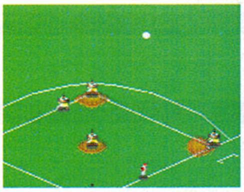


➡スタンスを決めたら豪快に振れ!



打って守って気分は一軍選手

⬅同じチーム、同じ投手を選ぶこともできるのだ。
➡打ち上げられたボールは守備陣を操作して捕れ。

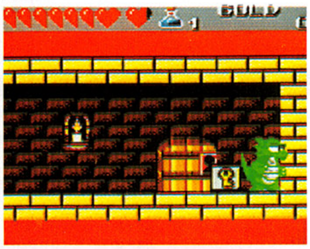


GG ゲームギア モンスターワールドII ドラゴンの罠

アクション カートリッジ
セガ 3月27日発売 3800円(予価) 2メガ

少年とドラゴンの戦いの物語。メカドラゴンを倒したことによって、ドラゴンの呪いで魔物に姿を変えられてしまった少年が主人公。呪いを解くアイテムを探すことがゲームの目的だ。各エリアの最後にいるドラゴンを倒して先へ進み、アイテムを手に入れよう。

いろんなモンスターに変身っ!



⬅鍵穴のあるドアは、鍵を手に入れないと開かない。これ常識。



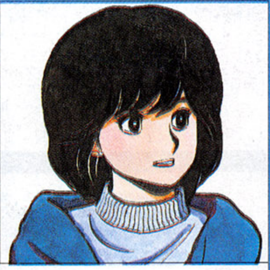
⬅ステータス画面だ。



➡コイツが最初の敵。



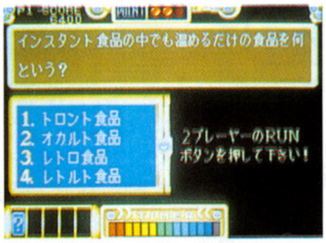
森下万里子の謎のゲーム未確認情報



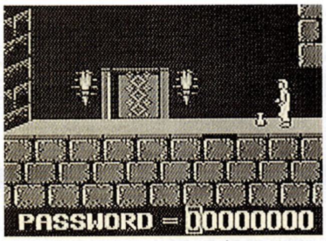
●さっそく情報です。トミーさんでは、『モノポリー(仮題)』と『アメリカ横断ウルトラクイズ(仮題)』、『ウォーリーを探せ(仮題)』の3本を、スーパーファミコンで開発中。
●クエストさんは、スーパーファミコンでシミュレーションゲームを開発中だそうです。ではまた。



⬆サミーのフットボールゲーム。スーパーファミコンで発売される予定。



⬆『カプコンワールド』。発売はハドソン。



⬆メサイヤの『プリンス・オブ・ペルシャ』。

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

ファミコン

2月発売のソフト

28日	○パズロット<サミー> 5600円/カートリッジ

3月発売のソフト

6日	○マジックキャンドル<サミー> 7800円/バックアップカートリッジ
6日	○伝染るんです。かわうそハワイへ行く。<タカラ> 6800円/カートリッジ
10日	○囲碁指南'92<ヘクト> 6800円/カートリッジ
13日	○ナムコクラシックII<ナムコ> 5900円/カートリッジ
14日	○ファイアーエムブレム外伝<任天堂> 6800円[込]/バックアップカートリッジ
19日	○究極ハリキリ甲子園<タイトー> 6900円/バックアップカートリッジ
20日	○スーパー桃太郎電鉄<ハドソン> 5800円/バックアップカートリッジ
20日	○それいけ!アンパンマン みんなで、ハイキングゲーム!<バンダイ・エンジェル> 6000円/カートリッジ
27日	○プラズマボール<ジャレコ> 6300円(予価)/カートリッジ
27日	○ハローキティワールド<キャラクターソフト> 4800円/カートリッジ
27日	○WWFレッスルマニアチャレンジ<ホット・ビィ> 5800円/カートリッジ
27日	○フック<EPIC・ソニー> 5900円/カートリッジ
下旬	○ドッジ弾平<サン電子> 6500円/カートリッジ
3月～4月	○レッドアリーマーII<カプコン> 価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

17日	○ひらけ!ポンキッキ<タカラ> 4980円(予価)/カートリッジ
24日	○プロジェクトQ キューティープロジェクト&バトル10000<ヘクト> 6800円/カートリッジ
24日	○ワンパクコックンのグルメワールド<タイトー> 5900円(予価)/カートリッジ
24日	○重力装甲メタルストーム<アイレム> 6500円/カートリッジ
24日	○エキサイティング・ラリー<科研> 5900円/カートリッジ
中旬	○舛添要一 朝までファミコン<ココナッツジャパン> 7980円/カートリッジ
下旬	○ひょっこりひょうたん島 なぞのかいぞくせんをさがせ<ユタカ・バンダイ> 6000円/カートリッジ

5月発売のソフト

5月	○麻雀大戦<日本物産> 6600円/バックアップカートリッジ
5月	○トムとジェリー<アルトロン> 6500円/カートリッジ

6月以降発売のソフト

6月下旬	○ミグレイン<アクレイムジャパン> 4980円(予価)/カートリッジ
6月下旬	○KABUTO<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
6月	○エイセス アイアンイーグル3<パック・イン・ビデオ> 6900円/カートリッジ
6月	○プロサッカー<イマジニア> 5800円/カートリッジ
6月	○びっくり熱血新記録<テクノスジャパン> 6500円/カートリッジ
6月	○ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦第2弾<ヨネザワPR21> 価格未定/カートリッジ
6月	○プロレス(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
6月	○ターミネーター2<パック・イン・ビデオ> 6500円/カートリッジ
7月上旬	○パチンコ大作戦2<ココナッツジャパン> 6900円/カートリッジ
7月	○ミッキーマウスIII 夢ふうせん<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
7月	○中嶋悟 F-1 HERO3<バリエ> 価格未定/カートリッジ
7月	○THE GOLF '92<ジーオーワン> 6900円/カートリッジ
8月下旬	○サッカーII(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
8月	○ムーンクリスタル<ヘクト> 7800円/カートリッジ
8月	○サンリオカップポンポンバレー<キャラクターソフト> 3980円(予価)[込]/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○1999<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
- ○BIGFOOT<アクレイムジャパン> 4980円(予価)/カートリッジ
- ○SPOT<ビー・ピー・エス> 5500円(予価)/カートリッジ
- ○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○トリトーン<ザイン・ソフト> 6800円(予価)/カートリッジ
- ○シルヴァ・サーガ<セタ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー> 7800円/カートリッジ
- ○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業> 価格未定/カートリッジ
- ○シャンカラ ～陰謀の惑星～<アイ・ジー・エス> 価格未定/カートリッジ
- ○ジャストブリード<エニックス> 9700円/バックアップカートリッジ
- ○デ・ジャヴ2<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○怪盗シュガー<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
- ○CAPCOM バルセロナ'92<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ダブルムーン伝説<メサイヤ> 価格未定/カートリッジ
- ○フリントストーンズ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○少年魔術師インディ(仮題)<アイ・ジー・エス> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○エスパードリーム2<コナミ> 価格未定/カートリッジ
- ○ロボコップ3<EPIC・ソニー> 価格未定/カートリッジ
- ○レッド・オクトーバーを追え!<アルトロン> 価格未定/カートリッジ
- ○聖剣伝説リックル<タイトー> 価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

2月発売のソフト

28日	○魂斗羅スピリッツ<コナミ> 8500円/カートリッジ
28日	○ロケッティア<アイ・ジー・エス> 8900円/カートリッジ

3月発売のソフト

6日	○スーパーバーディ・ラッシュ<データイースト> 8800円/カートリッジ
7日	○弟切草<チュンソフト> 8800円[込]/バックアップカートリッジ
19日	○R.P.M. Racing<ビクター音楽産業> 8800円/カートリッジ
19日	○伊忍道・打倒信長<光栄> 11800円/バックアップカートリッジ
19日	○新世紀GPXサイバーフォーミュラ<タカラ> 8800円/カートリッジ
20日	○超攻合神サーディオン<アスミック> 8800円/バックアップカートリッジ
20日	○ファイナルファイト・ガイ<カプコン> 8500円/カートリッジ
27日	○ハットトリックヒーロー<タイトー> 8000円/カートリッジ
27日	○ラッシングビート<ジャレコ> 8700円/カートリッジ
27日	○スーパーファミスタ<ナムコ> 7900円/カートリッジ
27日	○らんま1/2 町内激闘篇<メサイヤ> 8800円/カートリッジ
27日	○SMASH T.V.<アスキー> 7800円/カートリッジ
27日	○スーパーヴァリス～赤き月の乙女～<レーザーソフト・日本テレネット> 8500円/カートリッジ
27日	○トップレーサー<ケムコ> 7800円[込]/カートリッジ
27日	○バトルグランプリ<ナグザット> 8500円(予価)/カートリッジ
27日	○カードマスター リムサリアの封印<HAL研究所> 8900円[込]/バックアップカートリッジ
27日	○S・T・G<アテナ> 8900円/カートリッジ
28日	○ラストファイターツイン<バンプレスト> 8200円/カートリッジ
28日	○まじかる☆タルるートくん MAGIC ADVENTURE<バンダイ> 8000円/バックアップカートリッジ
下旬	○F-1 GRAND PRIX<ビデオシステム> 9700円/バックアップカートリッジ
3月～4月	○マジックソード<カプコン> 8500円/カートリッジ

4月発売のソフト

3日	○ウルティマVI 偽りの予言者<ポニーキャニオン> 9800円/バックアップカートリッジ
5日	○オセロワールド<ツクダオリジナル> 8700円/カートリッジ
5日	○エアーマネジメント 大空に賭ける<光栄> 11800円/バックアップカートリッジ
10日	○ペブルビーチの波濤<ティーアンドイーソフト> 9800円/バックアップカートリッジ
24日	○豪槍神雷伝説「MUSYA」<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ
24日	○スーパーカップサッカー(仮題)<ジャレコ> 9000円/カートリッジ
24日	○摩訶摩訶<シグマ> 8700円/バックアップカートリッジ
24日	○WWFスーパーレッスルマニア<アクレイムジャパン> 8800円/カートリッジ
28日	○拳闘王 ワールドチャンピオン<ソフエル> 8000円/カートリッジ
中旬	○飛龍の拳S ゴールデンファイター(仮題)<マイクロアカデミー> 9800円(予価)/カートリッジ
下旬	○スーパーアレスタ<東宝> 8700円/カートリッジ
下旬	○ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙<データイースト> 8800円/カートリッジ
4月	○スーパーボウリング<アテナ> 価格未定/カートリッジ

5月発売のソフト

1日	○バトルブレイズ<サミー> 8700円/カートリッジ
31日	○ドラゴンクエストV 天空の花嫁<エニックス> 9600円/バックアップカートリッジ
上旬	○新IIスピリッツ<ウルフチーム> 9800円/バックアップカートリッジ
5月	○甲竜伝説ヴィルガスト ～消えた少女～<バンダイ> 9000円(予価)/バックアップカートリッジ

6月以降発売のソフト

6月下旬	○甲子園2<ケイ・アミューズメントリース> 8900円/バックアップカートリッジ
6月下旬	○スーパーダンクショット<HAL研究所> 価格未定/カートリッジ
6月下旬	○アダムス ファミリー<アルトロン> 価格未定/カートリッジ
6月	○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX<ユタカ・バンダイ> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
6月	○ジェラザード伝説 黄金の帝国<マイクロアカデミー> 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○スーパーウルトラベースボール2(仮題)<マイクロアカデミー> 価格未定/カートリッジ
6月	○フック<EPIC・ソニー> 価格未定/カートリッジ
6月	○スーパー将棋<アイマックス> 8800円/バックアップカートリッジ
7月上旬	○サイバリオン<東芝EMI> 8600円/カートリッジ
7月上旬	○ガンフォース<アイレム> 8500円/カートリッジ
7月上旬	○パチンコウォーズ<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
7月	○PGA ツアーゴルフ<イマジニア> 7900円/カートリッジ
7月	○ASTRAL BOUT(アストラル バウト)<キングレコード> 価格未定/カートリッジ
7月	○イーハトーヴォ物語<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○ステルス<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○銀河英雄伝説<徳間コミュニケーションズ> 価格未定/カートリッジ
7月	○鈴木亜久里のF-1スーパードライビング<ロジーク(ジー・アミューズメント)> 価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○ダイナウォーズ<アイレム> 8800円/カートリッジ
7月	○キャプテン翼III<テクモ> 8900円/バックアップカートリッジ
7月	○スーパー倉庫番(仮題)<パック・イン・ビデオ> 6800円/カートリッジ
7月	○スピンディジーワールド<アスキー> 8800円(予価)/カートリッジ
8月	○ファランクス<ケムコ> 価格未定/カートリッジ
8月	○おざなりダンジョン<DATAMポリスター> 8800円[込]/カートリッジ
8月	○中嶋悟 SUPER F-1 HERO(仮題)<バリエ> 価格未定/カートリッジ
8月	○スーパー麻雀<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
8月	○ヒーロー戦記<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
8月	○ナビキャラウォーズ ～失われたギャーグ～<バンプレスト> 8500円(予価)/カートリッジ
8月	○ウィザードリィV<アスキー> 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
9月中旬	○初代熱血硬派くにおくん<テクノスジャパン> 8900円/バックアップカートリッジ
9月	○ソングマスター<やのまん> 価格未定/カートリッジ
9月	○大戦略エキスパート<アスキー> 9800円(予価)/バックアップカートリッジ
10月中旬	○リターン・オブ・双截龍(仮題)<テクノスジャパン> 8600円/カートリッジ
10月	○信長公記<やのまん> 価格未定/カートリッジ
10月	○バック・トゥ・ザ・フューチャー2(仮題)<東芝EMI> 価格未定/バックアップカートリッジ
11月下旬	○アスリート(仮題)<KANEKO> 価格未定/カートリッジ
12月	○パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド(仮題)<メルダック> 価格未定/カートリッジ
12月	○雲にのる<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ
12月	○バトルサッカー<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
'92年	○バズー!魔法世界<ホット・ビィ> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ノスフェラトゥ<セタ> 8800円[込]/カートリッジ
'92年	○シルヴァ・サーガ<セタ> 8900円[込]/バックアップカートリッジ
'92年	○MOTHER II(仮題)<任天堂> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ELFALIA<ハドソン> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ミステリーサークル<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/カートリッジ
'92年	○高速版 初段森田将棋<セタ> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○ポピュラス2<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
'92年	○シムアント<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
'92年	○2020年スーパーベースボール<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
'92年	○スーパー上海 ドラゴンズアイ<ホット・ビィ> 7800円/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○スーパーF1サーカス<ニチブツ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○スパークリングショット(仮題)<任天堂> 8000円(予価)[込]/カートリッジ
- ○つっぱり大相撲・立身出世編<テクモ> 価格未定/カートリッジ
- ○機甲警察メタルジャック<アトラス> 8800円/カートリッジ
- ○アクスレイ<コナミ> 価格未定/カートリッジ
- ○北斗の拳5<東映動画> 8900円(予価)/カートリッジ
- ○スーパー麻雀大会<光栄> 価格未定/カートリッジ
- ○ナグザットスーパーピンボール(仮題)<ナグザット> 価格未定/カートリッジ
- ○アースライト<ハドソン> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○スーパーノヴァ<コピアシステム> 価格未定/カートリッジ
- ○芹沢信雄のバーディトライ(仮題)<東宝> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○真・女神転生<アトラス> 9800円/バックアップカートリッジ
- ○ソルスティスII(仮題)<EPIC・ソニー> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○マイト・アンド・マジックbook2<ロジーク(ジー・アミューズメント)> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○トールキンの「指輪物語」<ロジーク(ジー・アミューズメント)> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ワンダーブック<アスク講談社> 価格未定/カートリッジ
- ○サイバーナイト<トンキンハウス> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ストリートファイターII<カプコン> 価格未定/カートリッジ
- ○デスブレード<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
- ○RPG(仮題)<アイマックス> 価格未定/カートリッジ
- ○熱血高校ドッジボール部(仮題)<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
- ○あしたのジョー<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/カートリッジ
- ○横山光輝 三国志<エンジェル> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ
- ○キャメルトライ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○プリンス・オブ・ペルシャ<メサイヤ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○アクロバットミッション<テイチク> 価格未定/カートリッジ
- ○ヒューマン・グランプリ(仮題)<ヒューマン> 価格未定/カートリッジ
- ○SD飛龍の拳(仮題)<マイクロアカデミー> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)<マイクロアカデミー> 価格未定/カートリッジ
- ○コンバットライブス<バルソフト> 価格未定/カートリッジ
- ○シムシティー2<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
- ○F-29<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
- ○メガロマニア<イマジニア> 価格未定/カートリッジ
- ○ラストバトル(仮題)<テイチク> 価格未定/カートリッジ
- ○ライト・ファンタジー<トンキンハウス> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○セプテントリオン(仮題)<ヒューマン> 価格未定/カートリッジ
- ○ドラゴンズヘブン(仮題)<ヒューマン> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパープロフェッショナルベースボールII(仮題)<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
- ○ゆうゆのクイズでゴーゴー<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○ソニックブラストマン<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○オウガバトル<クエスト> 価格未定/カートリッジ

PCエンジン

2月発売のソフト

28日	○改造町人シュビビンマン3～異界のプリンセス～<メサイヤ> 6800円/CD-ROM
28日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション<タイトー> 6800円/CD-ROM
28日	○出たな!!ツインビー<コナミ> 6800円/Huカード
28日	○麻雀覇王伝 カイザーズクエスト<ユー・ピー・エル> 7200円/Huカード
28日	○未来少年コナン<RIOT> 7200円/スーパーCD-ROM専用
28日	○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 出動編<アトラス> 4800円/CD-ROM
28日	○ヒューマンスポーツフェスティバル<ヒューマン> 5900円/スーパーCD-ROM専用

3月発売のソフト

6日	○トイレキッズ<メディアリング> 6900円/Huカード
6日	○山村美紗サスペンス 金盞花 京絵皿殺人事件<ナグザット> 7200円/スーパーCD-ROM専用
13日	○パチ夫くん 十番勝負<ココナッツジャパン> 7900円/Huカード
13日	○極楽!中華大仙<タイトー> 6800円/Huカード
13日	○HAWK F-123<パック・イン・ビデオ> 6800円/スーパーCD-ROM専用
13日	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～<メサイヤ> 6800円/CD-ROM
13日	○ライジング・サン<ビクター音楽産業> 7800円/CD-ROM
19日	○夢幻戦士ヴァリス<RIOT> 6980円/スーパーCD-ROM専用
19日	○サイキック・ストーム<レーザーソフト・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
20日	○Minesweeper 掃海艇<パック・イン・ビデオ> 6200円/CD-ROM
26日	○天外魔境II 卍MARU<ハドソン> 7800円/スーパーCD-ROM専用
27日	○BABEL<レーザーソフト・日本テレネット> 6980円/スーパーCD-ROM専用
27日	○川のぬし釣り 自然派<パック・イン・ビデオ> 6900円/CD-ROM
27日	○QUIZまるごとTHEワールド2 タイムマシンにお願い<アトラス> 6800円/スーパーCD-ROM両対応
27日	○ザ・キックボクシング<マイクロワールド> 6800円/スーパーCD-ROM専用
27日	○シャドー・オブ・ザ・ビースト魔性の掟<ビクター音楽産業> 7200円/スーパーCD-ROM専用
27日	○フォゴットンワールド<NECアベニュー> 7980円/スーパーCD-ROM専用(アベニューパッド付属)

4月発売のソフト

2日	○スーパー雷電<ハドソン> 5800円/スーパーCD-ROM専用
3日	○超時空要塞マクロス2036<メサイヤ> 7200円/スーパーCD-ROM両対応
3日	○熱血高校ドッジボール部 PCサッカー編<ナグザット> 6900円/Huカード
7日	○源平討魔伝 巻の弐<ナムコ> 6800円/Huカード
24日	○スターパロジャー<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用
24日	○ライザンバーIII<データウエスト> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
上旬	○ザ・デビスカップテニス<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
上旬	○スライムワールド<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
上旬	○ビルダーランド<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
下旬	○スプリガンmark2<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
4月	○キャンペーン版大戦略II<マイクロキャビン> 7800円/スーパーCD-ROM専用

5月発売のソフト

1日	○テラフォーミング<ライトスタッフ> 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
15日	○太閤記(仮題)<アスク講談社> 8500円/CD-ROM
5月	○ココロン<シュールド・ウェーブ> 7900円/CD-ROM
5月以降	○ジェノサイド(仮題)<ブレイングレイ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用

6月以降発売のソフト

6月上旬	○カラーウォーズ＜ココナッツジャパン＞ 7300円/CD-ROM
6月	○F1サーカス スペシャル＜日本物産＞ 7900円/CD-ROM
6月	○テラクレスタII＜日本物産＞ 価格未定/Huカード
7月下旬	○シューティングゲーム(仮題)＜ビック東海＞ 価格未定/Huカード
7月	○GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/CD-ROM
8月以降	○エグザイルII(仮題)＜RIOT＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
8月以降	○ぽっぷ'nまじっく(仮題)＜RIOT＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
10月以降	○サークI・II(仮題)＜RIOT＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○双截龍II(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ウィザードリィ(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○ワールドカップ(サッカー編)(仮題)＜メディアリング＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'92年	○つっぱり大相撲＜ナグザット＞ 価格未定/Huカード
'92年	○ゼロヨンチャンプ2＜メディアリング＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

○雀偵物語2 宇宙探偵ディバン 完結編＜アトラス＞ 4800円/CD-ROM
○スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 6800円/CD-ROM
○ボナンザブラザーズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ソーサリアン＜ビクター音楽産業＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
○LOOM＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ストラテゴ＜ビクター音楽産業＞ 6900円/Huカード
○ゼロウイング＜ナグザット＞ 7200円(予価)/CD-ROM
○銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○クイズの星(仮題)＜サン電子＞ 6500円/スーパーCD-ROM専用
○IT'S CAME FROM THE DESERT＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
○ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
○レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○TATSUJIN＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
○ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
○ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
○ホラーストーリー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○ゲイングランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
○天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/未定
○マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
○ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
○マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
○TVスポーツ・スペシャル＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○マミーヘッド＜タイトー＞ 価格未定/Huカード
○アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
○21エモン(仮題)＜日本電気HE＞ 価格未定/未定
○コズミックファンタジー3(仮題)＜レーザーソフト・日本テレネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○トップをねらえ! GUNBUSTER VOL.1＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○BURAI II(仮題)＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
○ファージアスの邪皇帝＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○モンスターメーカー＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 価格未定/CD-ROM
○宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ザ・プロ野球SUPER＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ふしぎの海のナディア＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ロードス島戦記＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM両対応
○ヘルファイアー＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
○誓約の定義＜ヒューマン＞ 7200円(予価)/Huカード
○幻蒼大陸 オーレリア＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
○「ゴッドパニック」至上最強軍団＜テイチク＞ 価格未定/Huカード
○50th＜テイチク＞ 価格未定/CD-ROM
○ドラゴンナイトII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ブランダーズ＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレインブレイ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○スーパーシュヴァルツシルト2(仮題)＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
○ダンジョンマスター セロンズクエスト＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○イースIV＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
○ドルアーガの塔＜ナムコ＞ 価格未定/Huカード

メガドライブ

2月発売のソフト

28日	○ロードブラスターズ＜テンゲン＞ 6800円/カートリッジ
28日	○クルードバスター＜データイースト＞ 7800円/カートリッジ

3月発売のソフト

6日	○バトルマニア＜ビック東海＞ 6800円/カートリッジ
13日	○トージャム&アール＜セガ＞ 6800円/カートリッジ
13日	○鋼鉄帝国＜ホット・ビィ＞ 7800円/カートリッジ
20日	○シャイニング・フォース〜神々の遺産〜＜セガ＞ 8700円/バックアップカートリッジ
27日	○ビットファイター＜テンゲン＞ 7800円/カートリッジ
27日	○アイルロード＜ウルフチーム＞ 価格未定/CD-ROM
27日	○ターボアウトラン＜セガ＞ 6000円/カートリッジ
27日	○ART ALIVE＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
27日	○ストームロード＜マイクロワールド＞ 6800円/カートリッジ
27日	○スライムワールド＜マイクロワールド＞ 6800円/カートリッジ
27日	○サンダープロレスリング列伝＜ヒューマン＞ 7400円/カートリッジ
27日	○シャドー・オブ・ザ・ビースト/魔性の掟＜ビクター音楽産業＞ 8800円/カートリッジ
中旬	○コズミック・ファンタジーストーリーズ＜RIOT＞ 7800円/CD-ROM
3月	○魔法の少女シルキーリップ＜RIOT＞ 7400円/CD-ROM
3月	○デスブリンガー〜秘められた紋章〜＜RIOT＞ 7400円/CD-ROM

4月発売のソフト

3日	○A列車で行こうMD＜セガ＞ 6800円/カートリッジ
24日	○まじかる☆タルるートくん＜セガ＞ 3880円/カートリッジ
29日	○大航海時代＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
上旬	○バッドオーメン＜ホット・ビィ＞ 6800円/カートリッジ
中旬	○中嶋悟 F-1 HERO MD＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
下旬	○デトネイター・オーガン＜ホット・ビィ＞ 価格未定/CD-ROM
下旬	○LUNAR -THE SILVER STAR-＜ゲームアーツ＞ 7800円/CD-ROM
下旬	○アリシアドラグーン＜ゲームアーツ＞ 7800円/カートリッジ
4月	○アンビジョン・オブ・シーザーII＜マイクロネット＞ 8800円/バックアップカートリッジ

5月発売のソフト

29日	○カメレオンキッド＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
5月	○クイズスクランブルスペシャル＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
5月〜7月	○ペーパーボーイ＜テンゲン＞ 6800円(予価)/カートリッジ

6月以降発売のソフト

26日	○ツインクルテール＜WAS＞ 7800円/カートリッジ
26日	○闘技王キングコロッサス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
29日	○デビットロンソン バスケットボール＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
6月下旬	○キングサーモン＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○ライズ・オブ・ザ・ドラゴン＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
6月	○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
6月	○魔天の創滅＜講談社総研＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○ひょっこりひょうたん島＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
6月〜7月	○ランパート＜テンゲン＞ 6800円(予価)/カートリッジ
7月10日	○炎の闘球児ドッジ弾平＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
7月下旬	○バトルスマッシュ(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/カートリッジ
7月下旬	○天空烈伝武蔵(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○笑ゥせえるすまん＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
7月	○電忍アレスタ＜コンパイル＞ 価格未定/CD-ROM
7月	○ダークウィザード・蘇りし闇の魔導士＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
7月	○GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○BURAI 八玉の勇士＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
7月	○修羅の門＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
8月	○ココロン＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
8月	○ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
8月	○CD野球＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
9月	○シムアース＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
10月	○聖魔伝説「3X3EYES」＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
10月〜11月	○スティールタロンズ＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
10月〜11月	○ロードライアット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
11月下旬	○アスリート(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○新・覇邪の封印＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○シュバルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
'92年	○チェルノブ＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ
'92年	○サイドポケット＜データイースト＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○忍者外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
○スーパー忍2＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
○ウイングコマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○ゆみみみっくす＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
○スラップファイトMD＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
○スーパーギャルズパニック(仮題)＜KANEKO＞ 価格未定/CD-ROM
○レミングス＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ
○F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
○ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ
○アルテイン＜トレコ＞ 価格未定/カートリッジ
○封神演義＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
○アルスラーン戦記＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
○ワールドラリー＜ビスコ＞ 価格未定/CD-ROM
○プリンス・オブ・ペルシャ＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
○スウィッチ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
○スプラッターハウス PART2＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
○アフターバーナーIII＜CSK総合研究所＞ 価格未定/CD-ROM
○スピードボール2＜CSK総合研究所＞ 価格未定/カートリッジ
○グレイランサー＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

2月発売のソフト

28日	○サイバーフォーミュラ＜バリエ＞ 3980円/カートリッジ
28日	○平成天才バカボン＜ナムコ＞ 3500円[込]/カートリッジ
29日	○隠忍伝説＜バンプレスト＞ 4980円[込]/バックアップカートリッジ

3月発売のソフト

6日	○ラブルセイバーII＜キングレコード＞ 3800円[込]/カートリッジ
6日	○高橋名人の冒険島II＜ハドソン＞ 3800円[込]/カートリッジ
6日	○ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠＜エポック社＞ 4500円[込]/バックアップカートリッジ
13日	○ハドソンホーク＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/カートリッジ
19日	○読本夢五誉身(天神怪戦2)＜メルダック＞ 4500円[込]/カートリッジ
19日	○スーパーストリートバスケットボール＜バップ＞ 4200円[込]/カートリッジ
19日	○ロボコップ2＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/カートリッジ
27日	○ちびまる子ちゃん3 めざせ!ゲーム大賞の巻＜タカラ＞ 3800円[込]/カートリッジ
27日	○リトルマスター2〜雷光の騎士〜＜徳間コミュニケーションズ＞ 4800円/バックアップカートリッジ
27日	○プロサッカー＜イマジニア＞ 3800円[込]/カートリッジ
27日	○チキチキマシン猛レース＜アトラス＞ 3900円[込]/カートリッジ
27日	○キャプテン翼VS＜テクモ＞ 4200円[込]/カートリッジ
27日	○雀四郎＜サミー＞ 3800円[込]/カートリッジ
28日	○バットマン リターンオブザジョーカー＜サン電子＞ 3800円[込]/カートリッジ

4月発売のソフト

21日	○星のカービィ＜任天堂＞ 2900円[込]/カートリッジ
24日	○炎の闘球児 ドッジ弾平＜ハドソン＞ 4500円[込]/カートリッジ
24日	○ミグレイン＜アクレイムジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ
28日	○ポケットバトル＜シグマ＞ 3500円[込]/カートリッジ
下旬	○スパイVSスパイ とらっぱーず天国＜ケムコ＞ 3800円(予価)[込]/カートリッジ
下旬	○DX馬券王Z＜アスミック＞ 5900円/バックアップカートリッジ
4月	○フック＜EPIC・ソニー＞ 3500円[込]/カートリッジ
4月	○レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
4月	○馬番指南＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ

5月発売のソフト

2日	○パネルの忍者ケサマル サラ姫お助け申す!の巻＜エポック社＞ 3500円[込]/カートリッジ
上旬	○ブービーボーイズ＜日本物産＞ 3800円[込]/カートリッジ
上旬	○ハイパーブラックバス＜ホット・ビィ＞ 価格未定/カートリッジ
5月	○うる星やつら・ミス友引を捜せ!＜やのまん＞ 5200円(予価)[込]/バックアップカートリッジ

6月以降発売のソフト

6月	○ペンタドラゴン＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○ソリテア＜ヘクト＞ 3800円[込]/バックアップカートリッジ
6月	○ハンチバック＜イマジニア＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○中嶋悟 F-1 HERO GB'92＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ
6月	○アダムス ファミリー＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○らんま1/2 2＜バンプレスト＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
7月	○アレサIII＜やのまん＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○ダウンタウン熱血行進曲 どこでも大運動会＜テクノスジャパン＞ 3800円[込]/カートリッジ
8月上旬	○大工の源さん ゴースト・ビルディング・カンパニー(仮題)＜アイレム＞ 3800円(予価)[込]/カートリッジ
8月	○ランパート(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ
9月	○ぬ〜ぼ〜＜アイレム＞ 3800円(予価)[込]/カートリッジ
'92年	○パチンコかぐや姫＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

○セレクションII＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○トリップワールド＜サン電子＞ 3500円[込]/カートリッジ
○ブルームランド＜クエスト＞ 4300円[込]/カートリッジ
○SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
○維新の嵐＜光栄＞ 5800円(予価)[込]/カートリッジ
○LOST CITY(消えた街)＜ゲーム通信社＞ 価格未定/カートリッジ
○鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
○ダンジョンランド＜エニックス＞ 4600円/バックアップカートリッジ
○クイズ世界はSHOW・BYショーバイ!!＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ
○モンスターメーカー2(仮題)＜ソフエル＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
○バイオニックコマンドー＜カプコン＞ 価格未定/カートリッジ
○プリンスオブペルシャ＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ

ゲームギア

3月発売のソフト

13日	○ファンタシースターアドベンチャー＜セガ＞ 3500円/カートリッジ
19日	○エイリアンシンドローム＜シムス＞ 4500円/カートリッジ
20日	○バスターボール＜リバーヒルソフト＞ 3800円/カートリッジ
27日	○モンスターワールドII ドラゴンの罠＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ

4月発売のソフト

24日	○超プロ野球'92＜セガ＞ 3500円(予価)/カートリッジ

5月発売のソフト

29日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
5月	○ひょっこりひょうたん島＜セガ＞ 3500円(予価)/カートリッジ
5月	○エアリアルアサルト＜セガ＞ 3500円(予価)/カートリッジ

6月以降発売のソフト

7月10日	○ファンタシースター外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○シャダム戦記＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
7月	○Ayrton Senna's SUPER MONACO GP II＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
7月	○S&D外伝＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

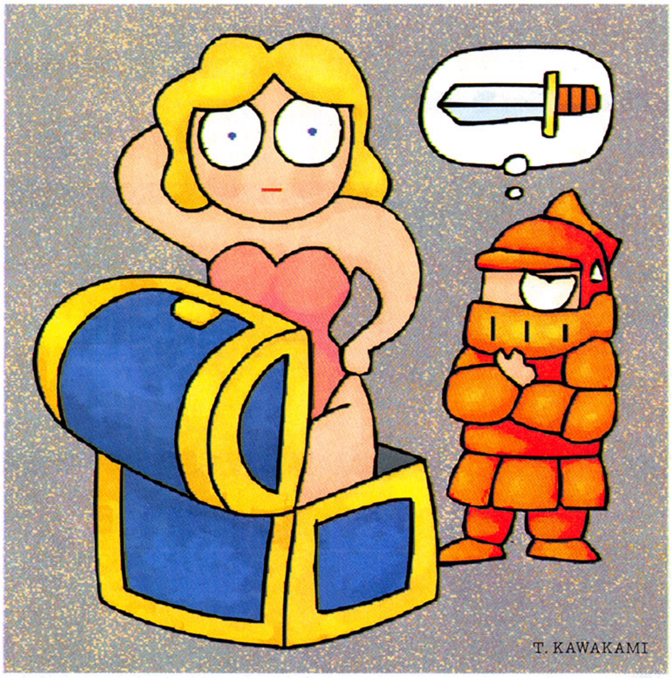
○フロッガー＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

※青い文字のゲームは、発売日や価格に変更があったソフトです。赤い文字のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。 ※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込の商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。 ※スーパーCD・ROM² 両対応とは、スーパーCD・ROM² で使用すれば、データを読み込む回数が少なくなるため、より待ち時間が短くなるものです。

WEEKLY ファミコン通信

1992 3・13

EDITORIAL INFORMATION



次号特集は

ファイアーエムブレム外伝

次号は、期待の新作をタップリ16ページかけてドバババッと攻略。ニューマシン情報も見逃すな!

次号は **3/6** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：小島文隆　■編集長：塩崎剛三　■副編集長：水野震治、浜村弘一　■編集スタッフ：金田一健、鈴木賢一、鈴木弘明、二木康夫、野田稔、樹村頼子、森好正、入澤貴志、渡辺江里、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、山本伊知郎、田原誠司、中治和哉、菅野多希子、水間勇一、小林和弘、飯田真佐史、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、野口豊、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、清水早百合、大庭聖子、泉和子　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、松井雄一、川端康雄、川辺宏二、村田順一、佐和健治、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、木村早知子、長瀬ゆかり、ENTANIYA　■編集協力：上野利幸、斉藤伸、森下万里子、渋谷洋一、梶原智、美村孝之、青山良、羽田隆之、野崎平路、河上英人、国領雄二郎、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、新山基一、関谷窓、江崎和生、東谷保幸、栗原和子、菊地薫、香山リカ、キャラメルママ、STUDIO MARMALADE、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、(有)山猫　■制作協力：門ロデザインルーム、ADMIX、今井デザイン事務所、溝江由紀子、笠倉綾子、小川かをり、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、安田美代子、矢野朱美、伊藤誠司、古川誠之、高島宏之、吉田大介、中島英之、深坂憲一、辻秀和、白川千尋、小島伸行、野島弘司、小幡久美、白畠かおり、バナナグローブスタジオ　■広告営業：米澤祐子、松尾誠　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ　■イラスト：松下進＋ライト＆シャドウズ、川上富也、桜玉吉(CEP)、荒井清和、鈴木みそ、二木志乃、永井豪とダイナミックプロ、吉田戦車、こやま基夫、とりうみ詳子、水玉螢之丞、田中秀夫、餅月あんこ、望月明

おたより クイズ プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー ファミコン通信編集部「○○○○」係

CALENDAR 2.28-3.13

2.28	FRI	週刊 ファミコン通信 3月13日号発売 ●パズロット ●魂斗羅スピリッツ ●ロケッティア ●改造町人シュビビマン3 ～異界のプリンセス～ ●ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀パズルコレクション	●出たな!!ツインビー ●麻雀覇王伝 カイザーズクエスト ●未来少年コナン ●雀偵物語2 宇宙探偵ディバン出動編 ●ヒューマンスポーツフェイスティバル ●ロードブラスターズ ●クールドバスター ●サイバーフォーミュラー ●平成天才バカボン
29	SAT	●隠忍伝説	
3. 1	SUN		
2	MON		
3	TUE		
4	WED		
5	THU		
6	FRI	週刊 ファミコン通信 3月20日発売 LOGiN 6号発売 ●マジックキャンドル ●伝染るんです。かわうそハワイへ行く。	●スーパーパーティ・ラッシュ ●トイレキッズ ●山村美紗サスペンス 金盞花 京絵皿殺人事件 ●バトルマニア ●ラブルセイバーII ●高橋名人の冒険島II ●ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠
7	SAT	MSXマガジン 4月号発売	●弟切草
8	SUN		
9	MON		
10	TUE	●囲碁指南'92	
11	WED		
12	THU		
13	FRI	週刊 ファミコン通信 3月27日号発売 ●ナムコクラシックII ●パチ夫くん 十番勝負 ●極楽！中華大仙 ●HAWK F-123 ●魔物ハンター妖子 ～魔界からの転校生～	●ライジング・サン ●トージャム＆アール ●鋼鉄帝国 ●ハドソンホーク ●ファンタシースターアドベンチャー

●ファミコン　●スーパーファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ
●ゲームボーイ　●ゲームギア　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後２時～４時の間に ☎03・3796・1916まで。

1082032


Enjoy Hudson
SUPER CD-ROM² SYSTEM
GATE OF THUNDER
ゲート・オブ・サンダー
GAME START
CONFIGURATION
©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED
SYN SOUND DESIGN
GATE OF THUNDER
2月21日宣戦布告!!
モードは、ノーマル、ハード、デビルの3つ。
腕に自信があっても、ノーマルからスタートするのが無難だろう。
痛い思いをするのは、キミだ！
敵は強い！　健闘を祈る。
STAGE3 CLEAR
NEXT STAGE
BASE
HUDSON SOFT
©1992 HUDSON SOFT
©1992 RED　SYN SOUND DESIGN
希望小売価格
6,800円


SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
Super BirdieRush
スーパー バーディ・ラッシュ
TM
STROKE PLAY
MATCH PLAY
TOURNAMENT
目指せ、栄冠!
Mr. GRANDSLAM!
"BIRDIE RUSH"(ファミコン用)から4年、"WINNING SHOT"(PCエンジン)から2年、『ゴルフのデータイースト』から、まったく新しいゴルフ・ゲームが登場します!
その名も"SUPER BIRDIE RUSH"。
独特の浮遊感を持つ"ボールの飛び"、手に汗握る"臨場&緊張感"!
"STROKE"、"MATCH"、"TOURNAMENT"の3種類のモードが、誰にでも、すぐにでも、そしていつまでもお楽しみいただける、1億2千万人のためのゴルフ・ゲームです。
3月6日発売予定
希望小売価格8,800円(税別)
(バッテリーバックアップ機能つき)
ナイス・アプローチ!
親切なキャディさん。
フーコーメービなコース。
ナイス・ショット!


Nintendo
GAME BOY TM
ヘラクレスの栄光
動き出した神々
君よ、
ヘラクレスとなりて戦わん!
何百年も昔、
勇者ヘラクレスによってもたらされた平和の楽園——
そこでは鳥が歌い、花は咲き乱れ、そして人々が微笑み合う…。
しかし、そこにも、そして、いつの間にか、
黒い影が忍び寄ろうとしていた!?
タイタン族の魔王クロノスと、その一族が蘇えろうとしているのだ!
天界の大神ゼウスの命を受け、ヘラクレスが立ち上がる!
君よ、ヘラクレスとなりて戦わん!
好評発売中!
希望小売価格4,800円(税込)
開発進行中!
S.F.C版
ヘラクレスの栄光III
神々の沈黙
近日登場!
街と海とパーティー…。
大神ゼウスとの謁見!
おなじみ!鍛冶屋登場!
モンスターとの戦い!

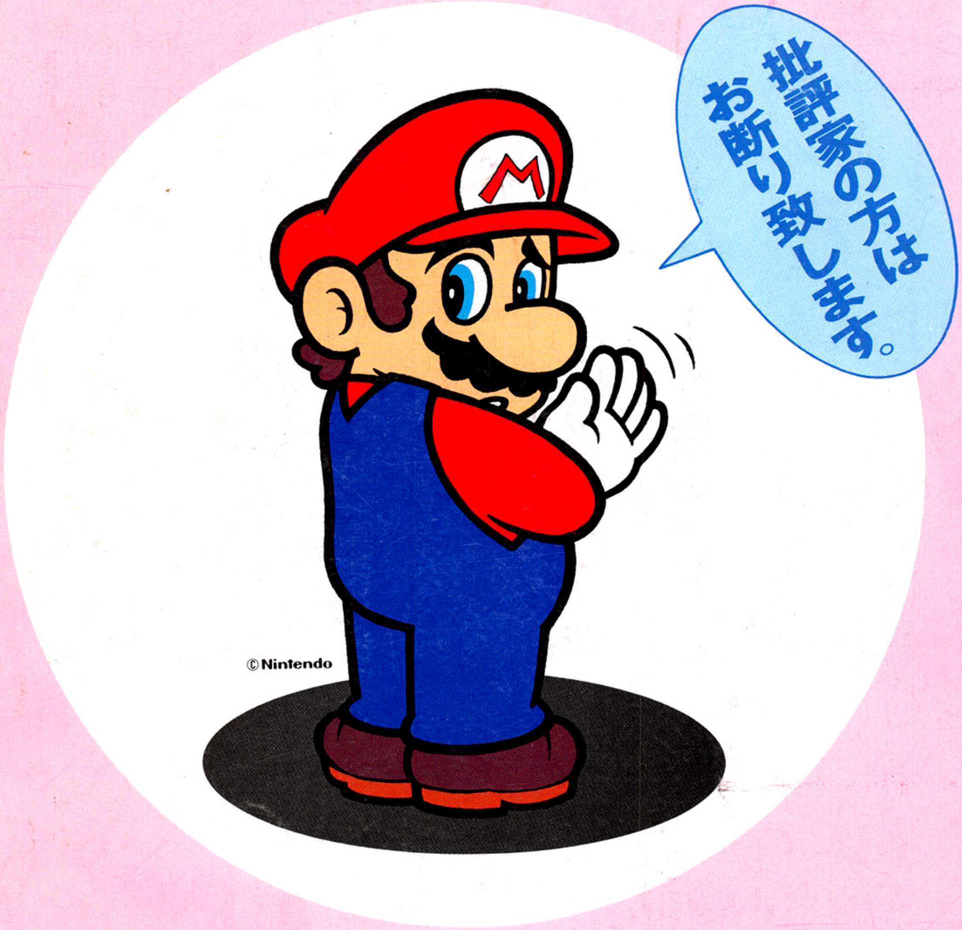

MEGA DRIVE
CRUDE BUSTER
クルード バスター
TM
2人同時PLAY
"荒っぽい奴ら"が現れた！
西暦2010年、
核爆発の猛威にさらされ、
一瞬にして廃虚と化してしまった巨大都市……。
現在、たくましく甦ろうとする都市に覇権を求め、黒い影が蠢く…!?
都市の復興とともに、凶悪組織の壊滅を目論む政府は、
奴らの抹殺を2人の男に依頼した。
"CRUDE BUSTER"
高額の報酬と引き換えに、
どんな"仕事"でも引き受けるという、
かなり物騒な男たちだ！
2月28日発売
希望小売価格7,800円(税別)
ドリンクで体力回復！
戦車だって、グイッ！
投げ飛ばせ!!
アリャ～ッ！
開発進行中！
あの問題作がメガドライブに！
CHELNOV
(チェルノブ)
逆走！チェルノブ！
ビリヤード・ゲームの名作登場！
SIDE POCKET
(サイドポケット)
ナイン・ボール・他
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
画面は一部開発中のものです。
© 1991, 1992 DATA EAST CORP.
スーパーファミコン・ゲームボーイ・ファミコンは任天堂の商標です。
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
TEL.03-3398-5317

WEEKLY ファミコン通信 no.169
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信3月13日号（毎週1回金曜日発行）
第7巻　第11号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　小島文隆
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03·3486·7111(大代表)　☎03·3796·1916(編集部)

Nintendo
Game Seminar
Dentsu

任天堂・電通ゲームセミナー'92受講生募集

(創造力＋感性)^2×技術力＝ ？



〈入門セミナー〉　●日時／1992年3月22日(日)13:00～17:00●場所／(株)電通　本社13Fホール　東京都中央区築地1-11●募集人員／350名●参加費／無料●応募方法：官製はがきに、(創造力＋感性)^2×技術力＝ ？ の？にあてはまる、あなたが思う言葉を書いて3月現在の住所、氏名、年令、学校名、学年、学部名、電話番号を明記の上1992年3月8日(消印有効)迄に、事務局宛てに郵送してください。●発表／選考のうえ、入門セミナーの詳細が明記された参加証をお送りいたします。尚、当参加証の発送を持って、選考結果の発表とさせて頂きます。

内容		(※カリキュラムの内容については予告なく変更する場合があります。)
カリキュラム1 「企画発想の方法について」 講演：秋元　康	カリキュラム2 「ドラゴンクエスト、その内容を探る!」 出演：堀井雄二、すぎやまこういち、中村光一(チュンソフト)	カリキュラム3 「91年セミナー受講生作品の発表」

ご注意：92年5月より行なわれるゲーム制作の実践講座である「アドバンスセミナー」に受講を希望される方は、この入門セミナーに参加して頂くことがその第一条件となります。

〈アドバンスセミナー〉　●期間／1992年5月～1993年2月迄の毎週木曜日18:00～20:45(予定)●対象／コンピュータに関して一定の知識、経験を有し、ファミリーコンピュータに興味を持ち、自分の作ったゲームを世に出したいと思っている都内近郊在住の高校生以上の学生。(社会人は不可)●募集人員／入門セミナー参加者のなかで希望者より選考の上、若干名●受講料／無料●内容／企画、シナリオ、プログラム、各部門ごとの工程に基づいた実践的な内容を学習し実際にオリジナルゲームを制作していきます。

〈入門セミナーの応募先・問い合わせ先〉　任天堂・電通ゲームセミナー事務局　〒104　東京都中央区銀座2-15-14中川ビル2F　TEL.03-3543-3266(代表)

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©ASCII 1992
T1026252030298　雑誌26252―3/13